



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada program magang di PT. WHIM Management, penulis menduduki jabatan sebagai *scriptwriter intern*, yang berposisi di tim *creative*, namun karena tim *project* sedang akan membuat *podcast Saling Sharing* dan membutuhkan *scriptwriter*, sehingga penulis membantu tim *project* untuk melakukan *research & development* konten *podcast* yang akan dibuat oleh tim *project*. Di tim *project*, penulis berkoordinasi dengan Ibu Suci, selaku *Head of Project* dan Ibu Brenda juga Bapak Sazali, selaku *Project Manager*. Namun, di samping itu juga, penulis bertanggung jawab atas *logline*, sinopsis dan *script* di tim *creative*. Penulis berkoordinasi dengan Bapak Michael Wijaya, selaku *Chief Marketing Officer* dan juga Bapak Jordan Leander, selaku *Head of Content WHIM & Agency*.

1. Kedudukan

Penulis bertanggung jawab menjadi *scriptwriter* di tim *creative*, dan *research & development* di tim *project*. Tim *project* sedang akan memulai sebuah konten *podcast Saling Sharing* yang nantinya akan dipublikasikan di kanal YouTube EVOS TV. *Saling Sharing* adalah sebuah konten *podcast* yang diproduksi oleh tim *project* di PT. WHIM Management Indonesia. Di mana pada konten *podcast* tersebut akan mengundang banyak bintang tamu yang berhubungan dengan *game* atau pun *e-sport*, mulai dari *pro-player*, *caster*, tim *e-sport* hingga bisnis *e-sport* itu sendiri untuk membagikan karier dan pengalaman hidupnya kepada kalangan muda/milenial yang suka dengan *game* dan *e-sport*. Konten *podcast Saling Sharing* mempunyai tiga standar utama yaitu *motivate*, *educate*, dan *entertain*.

Selama melakukan program magang, penulis bertanggung jawab melakukan riset kepada setiap bintang tamu yang akan diundang ke dalam konten *podcast Saling Sharing*, seperti biodata, pengalaman hidup, karier, pencapaian, dan fakta-fakta unik bintang tamu tersebut. Setelah melakukan

riset, penulis kemudian membuat daftar pertanyaan yang nantinya akan diajukan kepada bintang tamu. Penulis juga membuat *opening*, *tagline* dan *closing* pada konten *podcast Saling Sharing*. Salah satu konten *podcast* yang berhasil di produksi yaitu ketika mendatangkan bintang tamu *Bangpen*, seorang *YouTuber* dan juga pendiri tim *e-sport Genesis Dogma*. Setelah produksi selesai, penulis merumuskan judul bersama Ibu Brenda tentang judul dan *thumbnail* yang akan dipublikasikan di kanal YouTube EVOS TV.

Selain itu, penulis bertanggung jawab atas *logline*, sinopsis, dan *script* pada tim *creative* akan diproduksi oleh WHIM TV, baik film dan video pendek. Setiap hari, penulis harus membuat sebanyak 5 sinopsis setiap harinya, sebagai bahan/ide untuk film pendek atau pun video pendek yang akan diaplikasikan ke dalam *vertical video* 18:9. Penulis juga membantu membuat beberapa konten untuk media sosia Instagram dan Tiktok WHIM TV.

2. Koordinasi

Pertama, Bapak Wesley Yiu selaku *Chief Operating Officer* melakukan *meeting* bersama Ibu Suci, Ibu Brenda dan Bapak Sazali membicarakan konsep *podcast* yang akan dibuat, yang bernama *Saling Sharing*. Kemudian, setelah itu Ibu Brenda membuat daftar bintang tamu yang akan diundang pada konten *podcast* dan memberikannya kepada penulis untuk melakukan riset terhadap beberapa *pro-player* dan juga *caster e-sport*. Salah satu *YouTuber* yang juga adalah pendiri dari tim *e-sport Genesis Dogma*, yaitu Bangpen menjadi bintang tamu pertama dalam konten *podcast*. Penulis melakukan riset, membuat daftar pertanyaan terhadap yang akan diajukan kepada Bangpen. Setelah itu penulis melakan berunding bersama Ibu Brenda, Bapak Sazali dan Ibu Suci terhadap hasil riset dan daftar pertanyaan yang penulis buat terhadap bintang tamu, Bangpen.

Penulis juga membuat sesi pembuka dan sesi penutup untuk *podcast Saling Sharing*, selain itu juga penulis mendapatkan banyak masukan dan saran dari Ibu Brenda terhadap daftar pertanyaan yang penulis buat. Setelah itu penulis

melakukan revisi terhadap daftar pertanyaannya dan memberikannya kepada Ibu Brenda.

Beberapa hari kemudian, produksi *podcast Saling Sharing* dengan bintang tamu Bangpen pun dimulai. Penulis ikut dalam produksi tersebut, untuk memastikan produksi berjalan dengan baik dan juga menyimpulkan *podcast* tersebut. Penulis mencatat dan menyimpulkan, kemudian dibuat menjadi sebuah judul dan *thumbnail* untuk dipublikasikan di kanal YouTube EVOS TV nantinya.

Kemudian penulis juga mendapatkan tugas untuk melakukan *research & development* mengenai bintang tamu yang nantinya akan diundang dalam *podcast Saling Sharing*. Penulis juga membuat beberapa pertanyaan yang sekiranya akan ditanyakan kepada bintang tamu. Setelah itu penulis memberikan kepada Ibu Brenda untuk mendapatkan masukan mengenai pertanyaan-pertanyaan yang telah penulis buat.

Michael Wijaya selaku *Chief Marketing Officer* memberikan tugas kepada Bapak Jordan Leander, selaku *Head of Content* WHIM & Agency agar pada *scriptwriter* senior atau untuk membuat 5 *logline* dan sinopsis setiap hari yang nantinya dari *logline* dan sinopsis tersebut akan dijadikan *script* dan diproduksi oleh WHIM TV. Bapak Jordan kemudian meminta kepada semua *scriptwriter* untuk membuat 5 *logline* dan sinopsis dengan genre apapun namun tetap harus berhubungan dengan *game*. Beberapa dari *logline* dan sinopsis yang penulis buat disetujui oleh Bapak Jordan dan kemudian penulis mengembangkannya menjadi sebuah *script*. Selain itu juga, penulis mendapatkan tugas dari Bapak Jordan untuk membuat konten-konten sebagai bahan postingan di Instagram dan Tiktok WHIM TV.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	18-21 Februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan riset mengenai <i>pro-player</i> BTR Babyla, Onic Mute, juga <i>caster</i> Clara Mongstar, Entruve dan Kornet Fahmi beserta pertanyaannya. Melakukan riset dan membuat daftar pertanyaan kepada Bangpen untuk konten <i>podcast Saling Sharing</i> bersama Bangpen Melakukan <i>development</i> untuk sesi pembuka dan sesi penutup <i>podcast Saling Sharing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan riset kepada beberapa <i>talent pro-player e-sport</i> untuk mencari data diri, pengalaman dan fakta menarik yang nantinya sebagai bahan perbincangan dan pertanyaan untuk <i>podcast</i>. Melakukan riset dan membuat daftar pertanyaan untuk konten <i>podcast Saling Sharing</i> bersama Bangpen. Melakukan <i>development</i> untuk sesi pembuka dan sesi penutup <i>podcast Saling Sharing</i> Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk untuk konten film dan video pendek WHIM TV. Shooting <i>podcast Saling Sharing</i> untuk yang pertama kalinya, dengan bintang tamu Bangpen.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Shooting <i>podcast Saling Sharing</i>. 	
2	24-28 Februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Melakukan riset mengenai <i>pro-player Onic Sky</i> dan membuat daftar pertanyaan untuk konten <i>podcast</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Melakukan riset kepada tim <i>e-sport Genesis Dogma</i> untuk mencari data diri, pengalaman dan fakta menarik yang nantinya sebagai bahan perbincangan dan pertanyaan untuk <i>podcast</i>.
3	2 -6 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan wawancara kepada Bangpen dan tim <i>e-sport Genesis Dogma</i> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Melakukan riset mengenai Grace Blessing dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan wawancara mengenai Bangpen dan tim <i>e-sport</i> yang ia bentuk sendiri yaitu <i>Genesis Dogma</i>. • Membuat <i>daily logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM. • Melakukan riset kepada pendiri tim <i>e-sport Genesis Dogma</i>, Grace Blessing untuk mencari data diri, pengalaman dan fakta menarik yang nantinya sebagai bahan perbincangan dan

		<p>membuat daftar pertanyaan untuk konten <i>podcast</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan wawancara kepada tim <i>e-sport</i> Bigetron mengenai PMPL 2020. 	<p>pertanyaan untuk <i>podcast</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pertanyaan wawancara kepada tim <i>e-sport</i> Bigetron mengenai persiapannya dalam mengikuti PMPL 2020.
4	9-13 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV.
5	16-21 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Membuat <i>script</i> untuk <i>vertical video</i> WHIM • Membuat transkrip wawancara • Merumuskan dan menentukan judul dan <i>thumbnail</i> yang cocok untuk konten <i>podcast</i> <i>Saling Sharing</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM. • Membuat <i>script</i> berdurasi 2-4 menit untuk <i>vertical video</i> yang nantinya dipublikasikan di YouTube dan Instagram. • Membuat transkrip wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa <i>pro-player</i> tim <i>e-sport</i> EVOS. • Merumuskan dan menentukan judul untuk konten <i>podcast</i> <i>Saling Sharing</i> dengan bintang tamu Bangpen.

6	23-29 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Membuat <i>script</i> untuk <i>vertical video</i> WHIM • Membuat transkrip wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat <i>script</i> berdurasi 2-4 menit untuk <i>vertical video</i> yang nantinya dipublikasikan di YouTube dan Instagram WHIM TV. • Membuat transkrip wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa <i>pro-player Mobile Legends, PUBGM, dan Free Fire</i> tim <i>e-sport</i> EVOS.
7	30 Maret – 3 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat transkrip wawancara • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat transkrip wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa <i>pro-player Mobile Legends, PUBGM, dan Free Fire</i> tim <i>e-sport</i> EVOS. • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV.
8	6-9 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Membuat konten <i>Animoji Human Character</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 5 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat konten <i>jokes</i> receh <i>Animoji Human Character</i> untuk Instagram dan TikTok

			WHIM TV.
9	13-17 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Membuat konten <i>Animoji Animal Character</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat konten <i>jokes</i> receh <i>Animoji Animal Character</i> untuk Instagram dan TikTok WHIM TV.
10	20-24 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. • Membuat konten Tebak Gambar (<i>MLBB Edition</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat soal dan jawaban konten Tebak Gambar (<i>MLBB Edition</i>) tentang <i>hero-hero Mobile Legends</i> untuk di Instagram WHIM TV.
11	27 – 30 April 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat 1 <i>prompt</i> sinopsis dengan tema yang telah ditentukan
12	4 – 8 Mei 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk konten WHIM TV. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan video pendek WHIM TV. • Membuat 1 <i>prompt</i> sinopsis dengan tema yang telah ditentukan
13	11 – 15 Mei 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>daily</i> sinopsis untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>logline</i> dan sinopsis untuk konten film dan

		konten WHIM TV.	video pendek WHIM TV. <ul style="list-style-type: none"> • Membuat 1 <i>prompt</i> sinopsis dengan tema yang telah ditentukan
--	--	-----------------	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melakukan program magang di PT. WHIM Management Indonesia, tugas penulis yaitu membantu tim *project* dalam memproduksi konten *podcast Saling Sharing*. Pekerjaan penulis dalam konten *podcast Saling Sharing* ini adalah sebagai *research & development*, yang melakukan riset terhadap bintang tamu, membuat daftar pertanyaan, dan juga menentukan judul *podcast Saling Sharing*. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab di tim *creative* untuk membuat *logline*, *sinopsis*, *script* dan konten untuk WHIM TV.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. *Research & Development Podcast Saling Sharing*

Podcast Saling Sharing merupakan konten YouTube pertama yang diproduksi oleh tim *project* di PT. WHIM Management Indonesia. *Podcast Saling Sharing* ini dibuat bertujuan untuk mengenal lebih jauh lagi bagaimana perkembangan dan kemajuan *e-sport* di Indonesia, mengenal lebih dekat lagi dengan para *pro-player e-sport* dan tim *e-sport* dari dalam dan luar negeri, selain itu juga memberikan edukasi dan motivasi kepada kalangan muda/milenial yang ingin menjadi seorang *pro-player*.

Pada bulan Januari 2020, tahap pra-produksi konten *podcast Saling Sharing* dimulai. Diawali oleh *meeting*/diskusi yang dilakukan oleh Bapak Wesley bersama dengan Ibu Suci, selaku *Head of Project* dan Ibu Brenda dan Bapak Sazali, selaku *Project Manager*. Mereka berempat membicarakan konsep dan peralatan apa saja yang akan dibutuhkan, pemilihan *host*, membuat daftar bintang tamu yang akan diundang, dan juga publikasi yang akan dibuat. Namun pada

meeting/diskusi tersebut, penulis belum bergabung dengan PT. WHIM Management Indonesia.

Di pertengahan bulan Februari 2020, penulis bergabung dengan PT. WHIM Management Indonesia. Penulis menjadi *scriptwriter intern* pada tim *creative*. Namun, karena tim *project* akan membuat konten *podcast Saling Sharing*, penulis diikutsertakan ke dalam tim *project* dan membantu tim *project* melakukan *research & development* konten *podcast Saling Sharing*. Penulis berkoordinasi langsung dengan Ibu Suci, Ibu Brenda, dan Bapak Sazali. Penulis langsung diberikan tugas untuk melakukan riset dan membuat daftar pertanyaan yang nantinya akan diajukan kepada bintang tamu. Penulis melakukan riset dan daftar pertanyaan terhadap beberapa *pro-player e-sport* dan juga *caster e-sport*.

Keesokan harinya, setelah penulis melakukan riset dan membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan, penulis diajak untuk berdiskusi bersama Ibu Suci, Ibu Brenda dan Bapak Sazali. Ibu Brenda berkata bahwa besok produksi *podcast* akan dimulai, dan untuk bintang tamu yang pertama ialah Bangpen, seorang *YouTube gaming* dan pendiri dari tim *e-sport Genesis Dogma*. Ibu Brenda memberikan waktu hingga pukul 13.00 untuk dapat melakukan riset dan membuat daftar pertanyaan sebagai bahan perbincangan di *podcast Saling Sharing* nanti. Ibu Brenda juga memberikan penulis tugas untuk melakukan *development* mengenai kata-kata pembuka dan penutup yang bagus untuk konten *podcast Saling Sharing*. Berikut adalah kata-kata pembuka dan penutup yang penulis buat untuk *podcast Saling Sharing*:



Gambar 3.1. *Opening Section Podcast Saling Sharing*

(sumber: pribadi)

Melihat target *podcast* yang ditujukan kepada kalangan muda, penulis memutuskan untuk membuat kata-kata *opening* yang gaul dan asyik sehingga dapat menarik perhatian mereka. Penulis ingin *opening* diawali dengan menyapa penonton, kemudian *host* memperkenalkan dirinya dan konten *podcast Saling Sharing*, lalu diselipkan manfaat yang penonton dapat terima melalui *podcast* ini, dan yang terakhir adalah memperkenalkan bintang tamu yang hadir. Namun, penulis membebaskan *host* untuk dapat *improve* dalam melakukan *opening* agar lebih natural.



Gambar 3.2. *Closing Section Podcast Saling Sharing*

(sumber: pribadi)

Setelah membuat *opening*, penulis kemudian membuat *closing* untuk *podcast Saling Sharing*. Penulis ingin *closing* yang gaul dan asyik tentunya, diawali dengan berterima kasih kepada bintang tamu yang telah hadir, memberikan ucapan doa dan harapan yang terbaik kepada bintang tamu, kemudian berterima kasih kepada para penonton *podcast Saling Sharing* yang telah menonton, setelah itu berikan harapan kepada penonton apa yang akan dilakukan di *podcast* selanjutnya. Penulis juga menegaskan kepada penonton untuk jangan lupa *subscribe*, *like*, *comment* dan *share*. Terakhir ditutup dengan memberikan salam terakhir kepada penonton.

Penulis pun berhasil melakukan riset terhadap Bangpen dan daftar pertanyaannya. Penulis juga membuat *opening* dan *closing* untuk *podcast Saling Sharing* lalu mengirimkannya via *e-mail* kepada Ibu Brenda. Ibu Brenda memberikan *feedback* dan revisi terhadap pertanyaan yang telah penulis buat. Penulis kemudian merevisi pertanyaan yang diminta oleh Ibu Brenda. Revisi daftar pertanyaan, *opening* dan *closing* pun disetujui oleh Ibu Brenda.

Keesokan harinya, produksi *podcast Saling Sharing* pun dimulai. Penulis diajak oleh Ibu Brenda untuk masuk ke dalam ruangan *shooting podcast*, dan meminta penulis untuk mendengarkan isi *podcast*, sambil memikirkan judul dan konsep *thumbnail* yang tepat untuk *podcast Saling Sharing* bersama Bangpen.



Gambar 3.3. Produksi *Podcast Saling Sharing* Bersama Bangpen
(dokumentasi: pribadi)

Setelah *shooting* selesai, keesokan harinya Ibu Brenda memberikan daftar *pro-player* untuk penulis riset dan dibuatkan daftar pertanyaannya. Penulis mencari biodata, pengalaman, karier, prestasi, dan fakta-fakta unik dari para *pro-player* tersebut. Berikut beberapa *pro-player*, *caster*, *Youtuber gaming*, dan juga pendiri tim *e-sport* yang telah penulis riset.

1. BTR Babyla



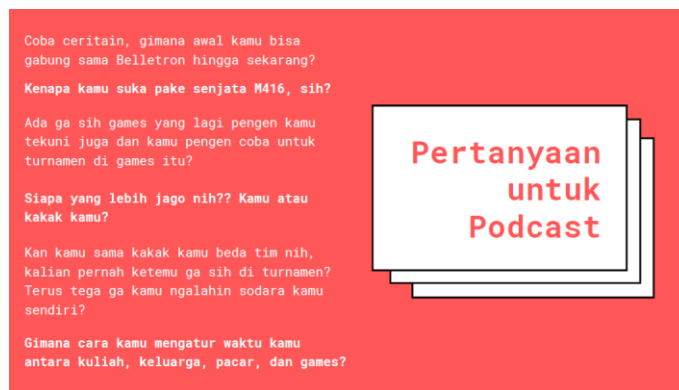
Gambar 3.4. *Pro-Player* BTR Babyla

(sumber: pribadi)

Nabila Rahmarizarti Maharani atau yang biasa dikenal sebagai BTR Babyla adalah salah satu anggota tim *ladies* tim *e-sport* Bigetron. Babyla merupakan *observer* dan *support* dari anggota Belletron divisi *PUBG Mobile*. Tugasnya ialah menjadi pengamat dan juga *support*, untuk mencari tahu pergerakan musuh dan membantu *player* lain untuk menyerang. Senjata M416 adalah senjata favoritnya. Babyla masih berumur 19 tahun, namun sejumlah pengalaman dan prestasi telah banyak ia dapatkan. Suka dan duka menjadi seorang *pro-player* telah Babyla alami, mulai ia belajar bermain *PUBG Mobile*, masuk ke dalam tim Belletron, ikut beberapa turnamen, kalah dan menang dalam turnamen. Dengan parasnya yang cantik, membuat banyak kaum pria yang menyukainya dan menganggapnya mirip dengan penyanyi Raisa Andriana. Babyla juga memiliki kakak kembaran yang bernama Meutia atau yang biasa disebut Onic Mute.



Gambar 3.5. Daftar Pertanyaan BTR Babyla 1
(sumber: pribadi)



Gambar 3.6. Daftar Pertanyaan Babyla 2
(sumber: pribadi)



Gambar 3.7. Daftar Pertanyaan Babyla 3
(sumber: pribadi)

Penulis membuat daftar pertanyaan untuk nantinya diajukan kepada Babyla dan sebagai bahan perbincangan saat produksi *podcast Saling Sharing*.

Daftar pertanyaan ini dibuat sebagai petunjuk bagi pembaca acara *podcast Saling Sharing*, yaitu Sherla dalam menggali bahan perbincangan, namun nantinya ketika acara berlangsung, Sherla dapat melakukan *improve* pertanyaan saat di lokasi.

2. Onic Mute



Gambar 3.8. *Pro-Player* Onic Mute

(sumber: pribadi)

Onic Mute atau dengan nama asli yaitu Meutia Maharani adalah seorang *pro-player* PUBG *Mobile* tim *e-sport* ONIC, berbeda dengan adik kembarannya yang bergabung dengan tim Belletron. Mute, sang kakak awalnya dikenal sebagai *beauty influencer*, dan kemudian Babyla mengajak dan mengajarkan Mute untuk bermain *game* PUBG *Mobile*. Melihat prestasi adiknya di dalam dunia *e-sport*, membuat Mute ingin juga bergabung dengan tim *e-sport*, dan pada akhirnya Mute bergabung dengan tim Onic divisi PUBG *Mobile*. Setelah melalui perjalanan yang panjang, Mute dan timnya mendapatkan juara dua untuk level Indonesia. Mute juga berkata bahwa dengan bermain *game*, ia banyak belajar tentang bagaimana membangun *chemistry* sama *pro-player* dan mengatur ego pribadi demi kekompakan tim.



Gambar 3.9. Daftar Pertanyaan Onic Mute 1

(sumber: pribadi)



Gambar 3.10. Daftar Pertanyaan Onic Mute 2

(sumber: pribadi)



Gambar 3.11. Daftar Pertanyaan Onic Mute 3

(sumber: pribadi)

Berikut diatas adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada Onic Mute. Beberapa pertanyaan berikut membahas bagaimana perjalanan Mute dari

seorang mahasiswa, *beauty influencer* dan menjadi *pro-player* Onic divisi *PUBG Mobile*. Daftar pertanyaan ini hanya panduan bagi *host*, dan *host* dapat melakukan *improve* pertanyaan ketika di lokasi.

3. Clara Mongstar

Clara Mongstar
(Clara Kartikasari)
SHOUTCASTER



Gambar 3.12. *Shoutcaster* Clara Mongstar

(sumber: pribadi)

Clara Kartikasari atau biasa orang mengenalnya sebagai Clara Mongstar. Clara Mongstar adalah seorang *shoutcaster/caster*, yaitu menjadi *host* dan sekaligus komentator pertandingan *e-sport*. Clara Mongstar sangatlah pandai dalam mempelajari pertandingan yang berlangsung dan membahasnya dengan *caster* lain. Ketertarikannya dengan *game* dimulai ketika kakaknya bermain *Play Station 1*, ia melihat kakaknya bermain dan akhirnya jatuh cinta dengan *game*. Sekitar SMP atau SMA, Clara Mongstar berpindah ke *game* DOTA 1, dan masuk ke dalam komunitas DOTA 1 seluruh Indonesia. Wanita kelahiran Purwokerto itu mulai mengenal DOTA 2 ketika duduk di perkuliahan, dan bekerja *part time* sebagai tim manajer di *The Prime E-sport*. Lalu kemudian, mulai perlahan-lahan menggeluti dunia *caster*. Berbagai macam pertandingan *e-sport* dari skala nasional hingga internasional pun pernah menjadi *caster*.

Pertanyaan untuk Podcast

Kamu berasal dari Purwokerto ya? Boleh dong perkenalan dan menyapa para pendengar dengan bahasa Jawa atau Purwokerto.

Kalau boleh tau nih, awal mulanya kamu bisa jadi kenal dunia game tuh dari mana sih?

Sebenarnya, nama Mongstar di nama kamu itu berasal dari mana sih? dan artinya apa?

Waktu kamu jadi gamers Dota 1 dan masuk ke komunitas gamersnya, respon orang tua kamu waktu itu gimana?

Kamu jadi OP/Moderator itu waktu kamu sekolah kan? Nah gimana tuh waktu sekolah kamu, apakah keganggu atau kamu bisa mengaturnya?

Apakah apakah lebih enak jadi shoutcaster atau jadi gamers?

Gambar 3.13. Daftar Pertanyaan Clara Mongstar 1

(sumber: pribadi)

Pertanyaan untuk Podcast

Bagaimana sih caranya untuk bisa jadi shoutcaster yang baik dan benar?

Biasanya nih kan orang tua itu kurang begitu suka ngeliat anaknya kerja di e-sports, bagaimana respon kamu?

Apa harapan kamu buat para gamers di Indonesia??

Apa pesan buat para milenial yang pengen jadi pro player atau shoutcaster seperti kamu?

Untuk kamu sendiri, kedepannya apa yang mau kamu lakukan setelah kamu berhenti sebagai shoutcaster nantinya?

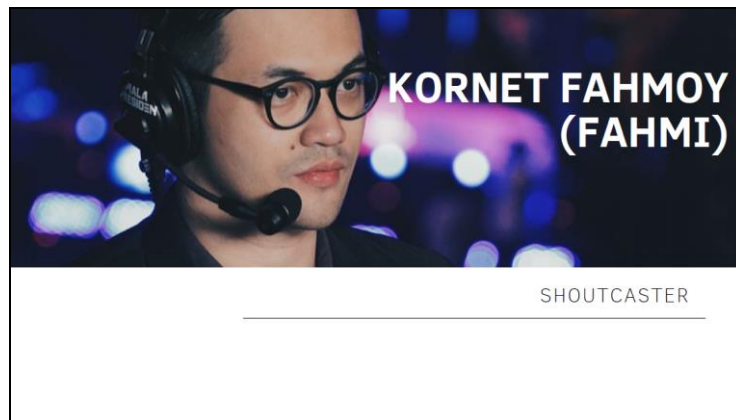
E-sports kan sekarang diminati oleh kaum hawa juga, bagaimana kamu melihat hal tersebut?

Gambar 3.14. Daftar Pertanyaan Clara Mongstar 2

(sumber: pribadi)

Penulis membuat daftar pertanyaan kepada Clara Mongstar yang berhubungan dengan pengalamannya di dunia *game* dan di dunia *caster*. Dengan umur yang masih muda, yaitu 19 tahun, Clara Mongstar telah memiliki penghasilan sendiri dari dunia *e-sport*. Ini membuat penulis tertarik untuk membuat pertanyaan tentang *caster* dan juga anak-anak milenial Indonesia yang ingin menjadi seorang *shoutcaster/caster* suatu hari nanti.

4. Kornet Fahmoy



Gambar 3.15. *Shoutcaster* Kornet Fahmoy

(sumber: pribadi)

Kornet Fahmoy atau nama aslinya ialah Fahmi merupakan *shoutcaster/caster* yang baru, namun dengan cepat namanya melejit karena dirinya yang humoris dan juga pintar dan menganalisis pertandingan. Kariernya diawali ketika ia menyukai *game* DOTA 2, dan kemudian pindah seiring merebaknya *game* *Mobile Legends*. Kornet Fahmoy kemudian mencoba untuk mendaftar menjadi *caster* ketika *playoff* MPL Season 1 dimulai. Dua bulan kemudian, Fahmi mendapatkan kesempatan untuk menjadi *caster* saat *Codashop Weekdays Tournament* hingga final. Pengalamannya menjadi penyiar radio di kampus, di OZ Radio Bandung, dan terakhir menjadi *program director* XChannel di Serang membantunya terbiasa percaya diri berbicara. Ia sering dihina, karena pembawaannya seperti radio, namun Kornet Fahmoy tidak putus asa dan terus belajar menjadi *caster* yang lebih baik.



Gambar 3.16. Daftar Pertanyaan Kornet Fahmoy 1
(sumber: pribadi)



Gambar 3.17. Daftar Pertanyaan Kornet Fahmoy 2
(sumber: pribadi)



Gambar 3.18. Daftar Pertanyaan Kornet Fahmoy 3
(sumber: pribadi)

Berdasarkan riset yang penulis lakukan kepada Kornet Fahmoy, penulis akhirnya membuat daftar pertanyaan yang nantinya akan sebagai bahan

pembicaraan di *podcast Saling Sharing*. Penulis membuat pertanyaan yang menyangkut pengalaman dan karier Kornet Fahmoy, mulai dari awal hingga akhirnya dapat menjadi seorang *shoutcaster/caster*. Penulis juga meminta tanggapannya mengenai para kaum milenial yang suatu hari ingin menjadi seorang *shoutcaster/caster* seperti Kornet Fahmoy, dan pandangannya mengenai *e-sport* di Indonesia.

5. Philip “Bangpen” Fendi



Gambar 3.19. Philip “Bangpen” Fendi

(sumber: pribadi)

Philip “Bangpen” Fendi memulai kariernya pada saat membuat video-video parodi di Instagram. Namanya mulai dikenal karena kelucuan dan kekonyolannya, dan bahkan bergabung dengan Indovidgram, yaitu sebuah komunitas video Instagram terbesar di Indonesia. Kemudian Bangpen membuat YouTube di tahun 2014, dan banyak membuat video-video parodi, komedi, dan *prank*. Bagaimana pun, pria kelahiran 15 April 1991 ini sedang fokus membangun tim *e-sport* sendiri bersama dengan Grace Bleesing yang bernama *Genesis Dogma*.



Gambar 3.20. Daftar Pertanyaan Bangpen 1

(sumber: pribadi)



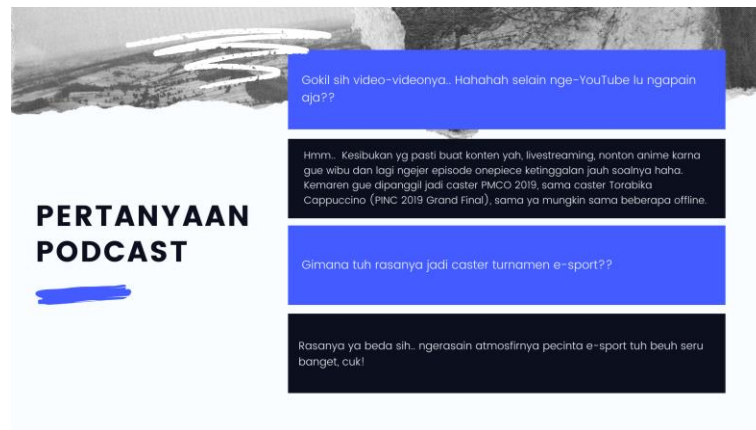
Gambar 3.21. Daftar Pertanyaan Bangpen 2

(sumber: pribadi)

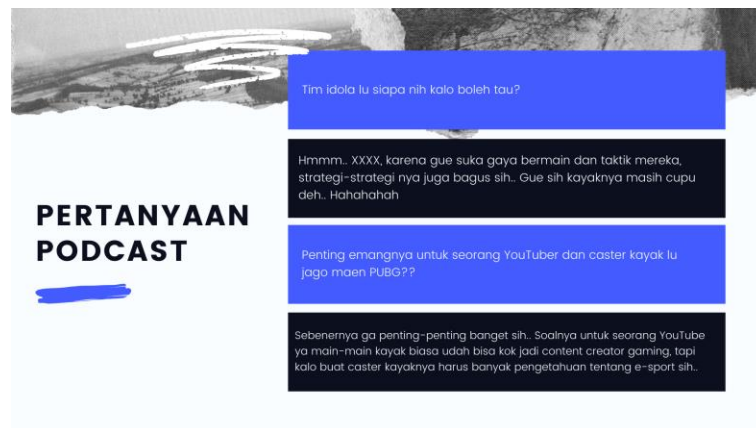


Gambar 3.22. Daftar Pertanyaan Bangpen 3

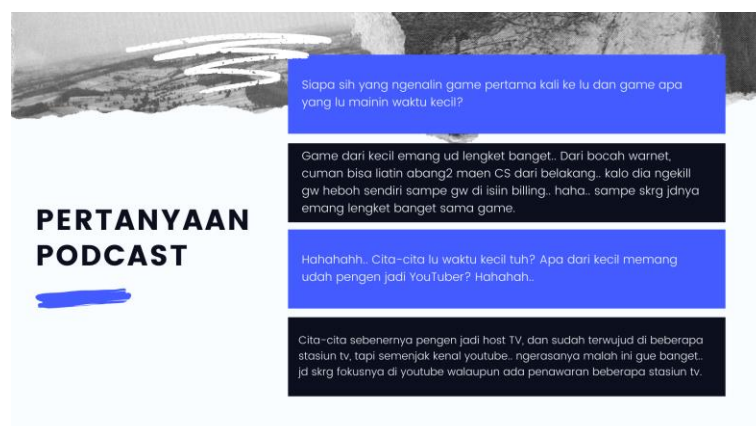
(sumber: pribadi)



Gambar 3.23. Daftar Pertanyaan Bangpen 4
(sumber: pribadi)



Gambar 3.24. Daftar Pertanyaan Bangpen 5
(sumber: pribadi)



Gambar 3.25. Daftar Pertanyaan Bangpen 6
(sumber: pribadi)



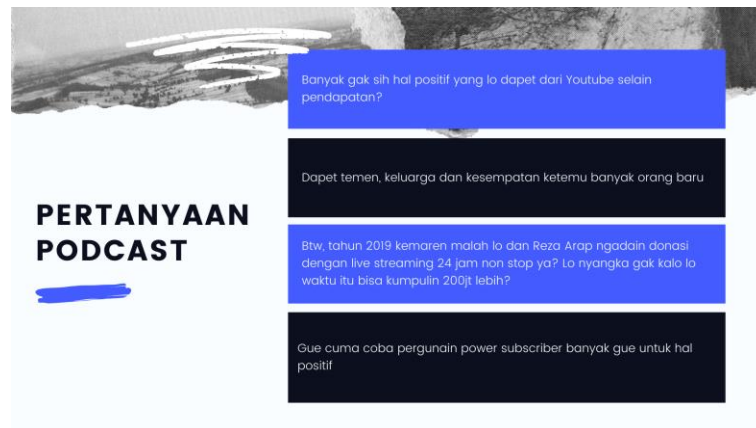
Gambar 3.26. Daftar Pertanyaan Bangpen 7
(sumber: pribadi)



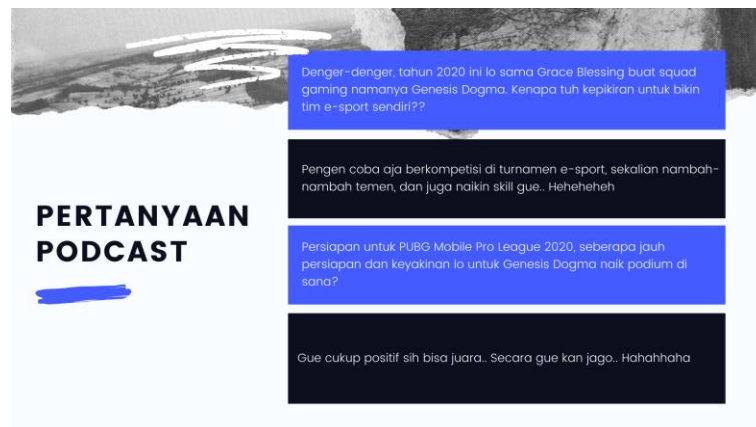
Gambar 3.27. Daftar Pertanyaan Bangpen 8
(sumber: pribadi)



Gambar 3.28. Daftar Pertanyaan Bangpen 9
(sumber: pribadi)



Gambar 3.29. Daftar Pertanyaan Bangpen 10
(sumber: pribadi)



Gambar 3.30. Daftar Pertanyaan Bangpen 11
(sumber: pribadi)



Gambar 3.31. Daftar Pertanyaan Bangpen 12
(sumber: pribadi)



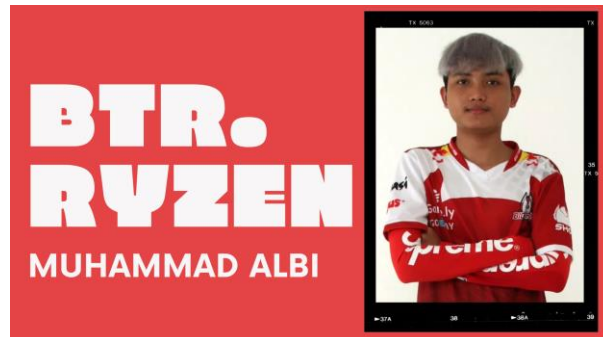
Gambar 3.32. Daftar Pertanyaan Bangpen 13

(sumber: pribadi)

Penulis melakukan riset terhadap Bangpen dan membuat daftar pertanyaan. Kemudian Ibu Brenda, mengajak penulis untuk rapat mengenai daftar pertanyaan yang telah dibuat dan meminta penulis untuk merevisi beberapa daftar pertanyaannya, agar menjadi lebih banyak, kompleks, dan setelah pertanyaan tersebut dibuat, penulis juga membuat kemungkinan reaksi atau jawab yang akan Bangpen jawab nantinya.

Ibu Brenda memberikan *deadline* sampai jam 13.00 untuk penulis dapat merevisi pertanyaannya, karena pertanyaan tersebut akan diberikan kepada *host* dan juga Bangpen sebagai petunjuk apa saja yang akan mereka bicarakan. Daftar pertanyaan di atas adalah daftar pertanyaan yang telah penulis revisi. Penulis membuat daftar pertanyaan yang menggali pengalaman hidup Bangpen, pendidikan, karier, hubungan percintaan, *Genesis Dogma* dan tanggapan Bangpen mengenai perkembangan dan kemajuan *e-sport* di Indonesia. Setelah selesai merevisi pertanyaan tersebut, penulis memberikannya kepada Ibu Brenda. Keesokan harinya, produksi pun dimulai dan berjalan dengan lancar.

6. BTR Ryzen



Gambar 3.33. *Pro-player* BTR. Ryzen

(sumber: pribadi)

BTR Ryzen yang memiliki nama asli yaitu Muhammad Albi adalah seorang *pro-player* *PUBG Mobile*. Berawal dari sering bermain *Point Blank* di warnet, kemudian beralih ke *PUBG Mobile*. BTR Ryzen selalu bermain *PUBG Mobile* di rumahnya bersama sahabat-sahabatnya, BTR Ryzen juga semakin jago hingga menjadi pemain *PUBG Mobile* yang paling ditakuti di *server* FPP Asia dan bahkan menjadi *Top Global* FPP Asia nomor 1. Kemudian BTR Ryzen direkrut oleh Bigetron, tetapi hanya menjadi pemain cadangan untuk menggantikan BTR King. Pada awal tahun 2019, BTR King mengundurkan diri dan akhirnya BTR Ryzen menjadi skuad utama Bigetron. Beberapa prestasi pun telah BTR Ryzen torehkan, adik BTR Ryzen adalah *support system* yang membuat BTR Ryzen selalu semangat. Namun, sayangnya BTR Ryzen harus kehilangan adik tercintanya, karena meninggal dunia. BTR Ryzen dikabarkan berpacaran dengan BTR Babyla.

Halo, nama asli kamu itu sebenarnya siapa dan kenapa bisa dipanggil Ryzen?
Halo, nama aku Muhammad Albi atau sering juga dipanggil dengan Ryzen. Karena disaat itu aku harus mencari nama yang baik untuk aku bisa mudah dikenal
Kalo boleh tau nih, kamu main games itu dari kapan sih? Terus games pertama yang kamu mainin apa tuh?
Dari kecil aku memang suka main PS sama adikku. Aku juga dulu main POINT BLANK di warnet.
Umur berapa tuh kalo boleh tau kamu mulai maen di warnet?
Kurang lebih SMP deh..
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.34. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 1

(sumber: pribadi)

Kan kamu masih sekolah juga waktu itu, pelajaran kamu keganggu ga sama main di warnet?
Nilai aku sih biasa-biasa aja. Tapi waktunya belajar ya aku belajar
Kalo boleh tau nih, kamu main games itu dari kapan sih? Terus games pertama yang kamu mainin apa tuh?
Wah.. aku sering dimarahin sih sama papa aku, kalo aku kelupaan waktu.. papa aku sering datengin aku tuh di warnet. Sampe uang jajan aku di stop
Kan uang jajan di stop, gimana caranya kamu bisa maen di warnet lagi?
Aku cari uang sendiri biar bisa main di warnet
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.35. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 2

(sumber: pribadi)

Cari duit nya gimana tuh? Kerja apa waktu itu?
Aku pernah jadi tukang parkir, pernah juga jualan voucher top-up game
Waktu itu Rank kamu udah sampe mana tuh di POINT BLANK?
Kalo ga salah sih aku udah Colonel.
Wah tinggi juga ya.. Kan udah tinggi tuh, kenapa pindah ke PUBGM?
Karena waktu itu temenku ngajakin aku untuk main PUBGM, aku penasaran dan ikut main.
Terus waktu kamu awal-awal maen PUBGM gimana tuh rasanya? Kan beda tuh sama PB..
Awal-awal rasanya kagok aja. Karena biasanya pake keyboard sekarang pake hp. Tapi lama-lama bisa juga
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.36. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 3

(sumber: pribadi)

Kamu mainnya bareng temen-temen kamu atau kamu random aja main random dengan orang lain?
Aku main sama sahabat-sahabat aku juga. Kadang main juga random sama orang lain.
Kamu main bareng adik kamu juga?
Adik aku ga main PUBGM, tapi dia sering nemenin sambil ngeliatin aku maen.
Nemenin kamu? Berarti hubungan kamu sama adik kamu deket banget dong?
Aku sama adik aku sangat deket. Tapi sekarang adik aku udah meninggal.
Seberapa sayang kamu sama adik kamu?
Sayang banget. Dia adalah support system aku, dia selalu dukung aku dan doain aku.
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.37. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 4

(sumber: pribadi)

Kalo misalnya adik kamu ada disini sekarang, apa yang mau kamu katakan buat adik kamu?
Aku mau bilang kalo aku ga akan pernah ngecewain adik aku yang selalu mendukung aku.
Selain adik kamu, orang tua dan temen-temen kamu mendukung kamu juga?
Tentunya, orang tua aku, dan sahabat-sahabat aku adalah orang-orang yang bisa ngebuat aku bisa jadi sekarang ini.
Katanya kamu pernah jadi nomer 1 di server FPP Asia yaa? Gimana tuh ceritanya?
Dulu aku coba-coba tuh main di server FPP Asia, Isya Allah aku jadi nomor 1 di server PUBGM FPP Asia, mungkin itu yang jadi batu loncatan aku bisa join di Bigetron
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.38. Daftar Pernyataan BTR Ryzen 5

(sumber: pribadi)

Boleh diceritain ga gimana awalnya kamu bisa sampe direkrut sama Bigetron? Selain Bigetron ada ga tim lain yang nawarin kamu?
Awalnya aku dapet email dari tim lain untuk join, tapi ga lama kemudian Bigetron nawarin aku dan aku berpikir karena Bigetron lebih OK, ya aku pilih Bigetron.
Awal kamu join apakah kamu langsung masuk skuad utama atau gimana?
Aku waktu pertama join dijadiin cadangan , dan biasanya tukeran sama BTR King.
Terus kok kamu bisa jadi skuad utama bagaimana ceritanya?
Semenjak BTR King mengundurkan diri, aku dijadiin skuad utama menggantikan BTR King.
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.39. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 6

(sumber: pribadi)

Selama kamu di tim Bigetron apa suka dukanya sih? Dan hal terberat apa yang kamu dan tim Bigetron harus lakukan?
Banyak, dari menang sampai kalah pun aku dan tim Bigetron pernah rasain. Hal terberat yang aku dan tim lakuin itu, mungkin ketika harus 'comeback' dari ketertinggalan poin di turnamen?
Gimana tuh ceritanya kamu bisa 'comeback' dan bisa menang? Itu waktu lawan siapa dan di turnamen apa?
Aku dan tim sempet frustrasi karena waktu poin kami ketinggalan jauh banget.. tapi setelah kami saling evaluasi dan memberikan yang terbaik. Kalo ga salah waktu main di Piala Presiden
Menurut kamu player yang paling berpengaruh di tim kamu siapa dan kenapa dia?
Menurut aku, semuanya berpengaruh karena setiap player mempunyai fungsi dan tugasnya masing-masing.
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.40. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 7

(sumber: pribadi)

Apa sih kunci sukses kamu sampe kamu bisa juara?
Yang pastinya kerja keras, konsisten dan juga jangan lupa doa.
Kamu juga kan sekarang sering upload video di YouTube channel kamu dan sering streaming juga, nah itu ganggu latihan kamu sama tim Bigetron ga?
Ya nggaklah, aku kan streaming dan upload video juga kan sambil latihan sebenarnya. Biar skill aku terus keasah.
Kamu kan juga terkenal dengan sering ngomong "BACOT LU SEMUA" nah itu sebenarnya buat siapa dan kenapa kamu ngomong seperti itu?
Aku ngomong itu karena sering banget pro-player atau pun yang beginner yang hates dan menjelekan player lain, menurut aku mereka jangan hanya bicara tapi buktiin lewat prestasi.
QUESTIONS FOR PODCAST

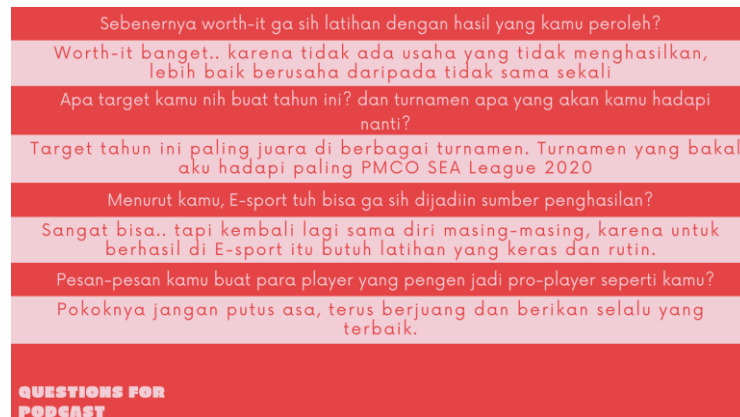
Gambar 3.41. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 8

(sumber: pribadi)

Aku kan sering liat nih kamu suka upload foto atau mabar bareng BTR Babylla, nah sebenarnya kalian itu pacaran atau gimana tuh?
Hmmm.. Aku sama Babylla pacaran
Yang suka duluan siapa tuh? Kamu atau Babylla?
Aku sih.. Heheheh
Cara nembaknya gimana tuh? Lewat chat? ngomong langsung atau pake M416? Heheheh..
Pastinya ngomong langsung, masa pake M146, mati dong.. Hahahah
Uang-uang hasil kamu juara itu biasanya kamu pake apa tuh? dan beliin apa?
Paling aku kasih ke orang tua aku, aku juga beli beberapa baju, sepatu dan juga paling makan, tapi aku juga sering nabung.
QUESTIONS FOR PODCAST

Gambar 3.42. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 9

(sumber: pribadi)



Gambar 3.43. Daftar Pertanyaan BTR Ryzen 10

(sumber: pribadi)

Melihat daftar pertanyaan Bangpen yang penulis revisi sangat bagus. Ibu Brenda meminta penulis untuk melakukan riset kepada BTR Ryzen, membuat pertanyaan yang lebih kompleks dan diberikan kemungkinan reaksi atau jawaban yang akan dijawab oleh BTR Ryzen. Penulis pun membuat daftar pertanyaan tersebut berdasarkan hasil riset yang telah penulis lakukan. Penulis membuat daftar pertanyaan yang membahas pengalaman, karier, hubungan BTR dengan adiknya, dan perjuangan BTR Ryzen hingga dapat menjadi seorang *pro-player* PUBG *Mobile*.

7. Alex Prawira “Entruve”



Gambar 3.44. Alex Prawira Entruve

(sumber: pribadi)

Entruve yang memiliki nama asli yaitu Alex Prawira adalah seorang *coach* di tim Aura *e-sport* divisi PUBG *Mobile*. Perjalanan kariernya, diawali dengan

kecintaannya akan *game* DOTA 2. Entruve selalu pergi ke warnet untuk bermain game DOTA 2 bersama dengan teman-temannya. Di umur 21, Entruve membentuk tim *e-sport* DOTA 2 sendiri, yaitu XCG (*X-treme Cyber Gaming*), tim *e-sport* nya ikut pertandingan dan masuk ke dalam 5 besar tim DOTA 2 terbaik di Indonesia. Entruve bergabung dengan tim ASDF yang terdiri dari 2 orang Indonesia, 2 orang Peru, dan 2 orang Amerika dan ikut pertandingan DOTA 2 di Amerika. Entruve masuk 20 besar *pro-player* DOTA 2 terbaik di Amerika, dan pernah masuk ke dalam 3 besar pemain DOTA 2 terbaik di dunia.

Entruve juga mendapatkan tawaran menjadi *coach* DOTA 2 di India, dan kemudian menjadi *coach* DOTA 2 di RRQ (Rex Regum Qeon). Pada akhirnya, Entruve beralih ke *PUBG Mobile*, setelah melihat *game* *PUBG Mobile* yang sangat diminati. Tak butuh waktu lama bagi Entruve untuk mempelajari *PUBG Mobile*. Entruve menjadi nomor 1 di *FP Squad*, dan bergabung dengan tim *e-sport* Vince Pro. Namun, Entruve beserta timnya pindah ke tim *e-sport* Aerowolf Team 7. Entruve keluar dari Aerowolf Team 7, dan sekarang fokus menjadi *coach* untuk tim *e-sport* Aura divisi *PUBG Mobile*.

QUESTIONS FOR PODCAST			
	QUESTION		ANSWER
	Bagaimana awalnya terjun di dunia E-sport?		Dari TK memang udah suka games sih sebenarnya...
	QUESTON Gue denger-denger lo tanding DOTA 2 nya pernah di Amerika ya?? Gimana tuh boleh ceritain?		ANSWER Awalnya sih dari temen ngajak DOTA 2, terus waktu gue nonton beberapa turnamen gue pengen tuh maen di turnamen. Gue akhirnya iseng-iseng ikut turnamen dan Puji Tuhannya menang.

Gambar 3.45. Daftar pertanyaan Entruve 1

(sumber: pribadi)



Gambar 3.46. Daftar pertanyaan Entruve 2
(sumber: pribadi)



Gambar 3.47. Daftar Pertanyaan Entruve 3
(sumber: pribadi)



Gambar 3.48. Daftar Pertanyaan Enturve 4
(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	
QUESTION  Kalo boleh tau nih, lu main DOTA 2 tuh latihannya gimana sih? Sehari berapa lama kira-kira??	ANSWER  Gue main DOTA 2 itu kurang lebih 11.000 jam atau ya 12 jam/hari selama 3 tahun..
QUESTION  Wahh itu lama banget sihh.. Gue main 3 jam aja mungkin mata gue udah kelilipan.. Hahahahh gimana tuh lu ngatur waktu lu? Dengan latihan 12 jam itu?	ANSWER  Hahahah.. Kalo menurut gue sih semua ada waktunya, ada waktunya tidur ya tidur, waktunya makan ya makan, waktunya latihan ya latihan..

Gambar 3.49. Daftar Pertanyaan Enturve 5
(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	
QUESTION  Terus gimana tuh tanggapan orang tua lu waktu mereka tau lu masuk Esport dan main game?	ANSWER  Yang namanya orang tua pasti ga setuju, karena mereka masih menganggap kalo games itu merusak dan ga ada hasilnya. Tapi ya gue buktin ke orang tua gue kalo gue bisa berhasil, buktinya dengan achievement2 yang udah gue dapat
QUESTION  Achievement lu selama di DOTA 2 spa aja tuh? Kalo boleh tau? dan MMR lu berapa?	ANSWER  Gue pernah masuk 20 besar pemain DOTA 2 terbaik di Amerika, terus peringkat ke-2 pemain DOTA 2 terbaik di Indonesia dan Pelatih DOTA 2 Internasional pertama dari Indonesia. MMR gw waktu itu 7,870

Gambar 3.50. Daftar Pertanyaan Entuve 6
(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	
QUESTION  Waktu lu di DOTA 2 lu pernah gabung tim mana aja tuh??	ANSWER  Banyak sih, gue pernah bikin tim sendiri juga.. di Amerika pernah gabung tim sama orang Peru dan Amerika juga.. dan di Indonesia juga pernah dengan tim lain..
QUESTION  Lu kan sukses nih di DOTA 2, terus kenapa pindah ke PUBG??	ANSWER  Ngeliat pro-player yang semakin jago dan udah ga kekejar lagi, dan kurangnya prospek DOTA 2 untuk masa depan, jadi gue mutusin untuk beralih permainan ke PUBG. Gue liat PUBG bakal jadi game yang booming sih....

Gambar 3.51. Daftar Pertanyaan Entruve 7
(sumber: pribadi)



Gambar 3.52. Daftar Pertanyaan Entruve 8
 (sumber: pribadi)



Gambar 3.53. Daftar Pertanyaan Entruve 9
 (sumber: pribadi)



Gambar 3.54. Daftar Pertanyaan Entruve 10
 (sumber: pribadi)



Gambar 3.55. Daftar Pertanyaan Enruve 11
 (sumber: pribadi)



Gambar 3.56. Daftar Pertanyaan Entruve 12
 (sumber: pribadi)



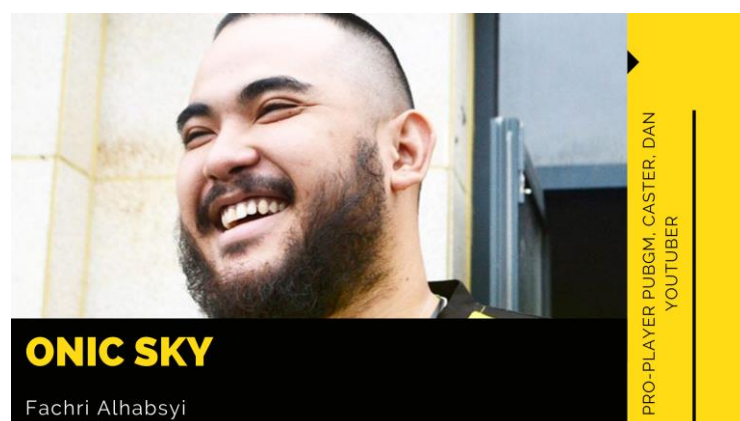
Gambar 3.57. Daftar Pertanyaan Entruve 13
 (sumber: pribadi)



Gambar 3.58. Daftar Pertanyaan Entruve 14
 (sumber: pribadi)

Setelah penulis melakukan riset terhadap Entruve, penulis membuat pertanyaan yang kompleks dan juga kemungkinan reaksi atau pun jawaban yang akan dijawab oleh Entruve. Penulis membuat pertanyaan yang membahas tentang Entruve dan DOTA 2, segala pertandingan yang telah ia ikuti, dan prestasi yang telah ia raih, selain itu juga penulis juga menanyakan peralihan Entruve dari DOTA 2 ke *PUBG Mobile*. Tak lupa, penulis juga meminta pesan dari Entruve terhadap *e-sport* di tanah air yang akan terus mengalami perkembangan yang pesat.

8. Onic Sky



Gambar 3.59. *Pro-player Onic Sky*
 (sumber: pribadi)

Fachri Alhabsyi atau yang akrab dikenal Onic Sky adalah seorang *pro-player* *PUBG Mobile* di tim Onic. Namun, sayangnya diakhir tahun 2019, Sky

mengundurkan diri dari tim Onic. Sky dikenal sebagai *pro-player* yang ramah dan juga jenaka. Sejak kecil, Sky senang bermain *Play Station* ketika itu *Play Station* generasi pertama. Melihat permainan PUBG terkenal, Sky kemudian bermain PUBG di komputernya. Perlahan-lahan Sky beralih dari komputer ke *smartphone*, dan Sky menikmatinya. Sky pernah membuat tim *e-sport* sendiri, namun karena timnya kurang berkembang, Sky memutuskan untuk keluar dari tim. Melihat perkembangan Sky yang bagus dan konsisten, akhirnya tim Onic memanggilmnya untuk bergabung dengan tim *e-sport* Onic divisi *PUBG Mobile*. Prestasinya sangat banyak dari skala nasional hingga internasional. Setelah keluar dari Onic, ia menjadi *YouTuber gaming*, *caster* dan *host* bersama Bangpen di salah satu konten yang dibuat oleh tim *e-sport* Onic.

QUESTIONS FOR PODCAST	Kalo boleh tau nih, lu suka maen games itu dari kapan?
	Dari dulu emang gue suka ngame sih, dari mulai SEGA, PS 1, dll..
	Main games apa aja tuh kalo boleh tau??
	Hmm.. di SEGA gue maen Mario Bros, sama PS 1 sih gue maen Bishi bashi tuh bareng temen-temen gue. Stick PS cepet rusak sih pastinya
	Maen di rental atau di rumah waktu itu?
	Di rental pernah.. Di rumah temen juga pernah
	Terus lu kan dari anak stick nih ceritanya, mulai kapan lu main PC dan games apa yang pertama kali lu mainin?
	Gue maen games PC itu klo ga salah SD atau SMP. Games PC yang gue mainin waktu itu Counter Strike, Point Blank, karena pada waktu hits banget..

Gambar 3.60. Daftar Pertanyaan Onic Sky 1
(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Games House sempet maen ga tuh?? Hahahahh..
	Hahahahaha.. Maen dong, itu memorable banget sih
	Boleh diceritain ga gimana sih awalnya lu bisa masuk E-sport?
	Dari dulu emang gue suka ngame sih, dari mulai SEGA, PS 1, dll.. Terus gue sama temen-temen gue waktu itu sempet buat tim E-sport sendiri, tapi karena gue merasa ga berkembang di tim itu, ya gue keluar terus gabung ONIC di tahun 2019
	Denger-denger lu udah keluar ya dari ONIC? boleh tau ga alasan keluarnya kenapa?
	Ya masalah adalah masalah internal.. Sekalian gue juga mau fokus sama YouTube dan Facebook gue juga sih..
	Tapi hubungan lu sama ONIC sekarang masih baik-baik aja kan?
	Gue sih orangnya santai ya.. Jadi selow aja

Gambar 3.61. Daftar Pertanyaan Onic Sky 2
(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Gue liat konten-konten lu di YouTube, dan memang gokil-gokil sih.. Lu sering collab ya sama BangPen?
	Hahahha.. Sebenarnya gue buat konten buat nambah jam terbang gue dan sekalian menghibur juga.. BangPen udah gua anggap sodara gue sendiri sih sebenarnya, orangnya gokil parah sih, jokes'nya juga nyambung sama gue
	Lu pernah megang acara "Bang Brother" bareng BangPen juga kan di Channelnya ONIC? Gimana tuh rasanya jadi host?
	Yess.. Bener, gue sama BangPen waktu itu dijadiin host, waktu itu kita disuruh kupas tuntas soal games, pro-player apapun dah yang berhubungan dengan games tapi dengan usur komedi..
	Berarti lu ada bakat dong jadi host? Kenapa ga coba jadi caster?
	Hahahahaha.. Ya ga segampang itu sih, gue aja ngomong masih belepotan dan salah-salah.. tapi ya semua butuh proses, mungkin suatu hari bisa..
	Lu kan pernah ngecaster juga kan tapi nya??
	Hmm.. Pernah sih, waktu itu ngecaster di PUBG Mobile Campus Championship 2019 - Universitas Mulawarman Samarinda bareng sama Riantoro "Pasta" Yogi

Gambar 3.62. Daftar Pertanyaan Onic Sky 3

(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Gimana tuh rasanya jadi caster? Lebih seru jadi Pro-Player atau caster?
	Kalo boleh jujur sih, kangen banget jadi pro-player, tapi di satu sisi jadi caster seru juga.. Heheheheh
	BangPen kan lagi bikin E-sport sendiri nih (Genesis Dogma), apa lu ga tertarik untuk join bareng BangPen?
	Bisa iya bisa tidak.. Liat aja nanti
	Selain YouTube, lu sering live streaming juga kan di Facebook.. Games apa aja tuh lu mainin?
	Gue maen macem-macem sih.. PUBG PC, PUBGM, GTA V, sama CS:GO
	Wihh.. Multitalent juga yaa, dari semua game yang paling keren menurut lu apa? Baik secara grafis, kenyamanan, dan segi karakter?
	Apa yaa.. Paling klo buat segi grafis GTA V masih menang sih, soalnya bagus parah.. berasa real.. Tapi klo buat game fps masih bagus PUBG lahh.. wkwkwkw

Gambar 3.63. Daftar Pertanyaan Onic Sky 4

(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Asal lu dari mana kalo boleh tau?
	Gue dari..... Tapi sekarang tinggal di Depok
	Tanggapan orang tua lu, ketika mereka tau lu fokus jadi pro-player gimana?
	Awalnya sih sempet dilarang, tapi ya setelah mereka liat hasilnya, mereka mulai mendukung gue
	Pernah ga sih lu diposisi terpuruk sebagai pro-player? Di saat apa? dan bagaimana lu bisa bangkit lagi dari keterpurukan lu?
	Pernah... Gue bisa bangkit lagi karena ada orang-orang, sahabat dan keluarga yang support gue
	Cita-cita lu dulu apa sih kalo boleh tau?
	Dulu cita-cita gue..... Tapi kadang cita-cita bertolak belakang dengan realita, realitanya gue malah jadi pro-player.
	Susah ga sih sebenarnya jadi Pro-Player?
	Susah-susah gampang.. Banyak susah nya sih dibanding gampangnya, susahnya ya lu ngorbanin waktu lu, dan tenaga lu untuk latihan setiap hari..

Gambar 3.64. Daftar Pertanyaan Onic Sky 5

(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Kenapa sih lu waktu itu milih jadi Pro-Player PUBGM?
	Karena waktu itu gue berpikir bahwa lu bisa menghasilkan juga loh lewat games. games itu ga cuman permainan doang tapi bisa dijadikan sebagai profesi yang baru.
	Sebenarnya cukup ga sih gaji seorang Pro-Player untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari?
	Cukup dan bahkan lebih.. Apalagi klo lu menang turnamen, itu sih lumayan banget, bisa kali buat lu hidup setaun.. Hahahahah
	Achievements apa aja nih yang udah lu dapetin? Dan achievement mana yang paling berkesan buat lu?
	Banyak sih.. Gue juga lupa apa aja, yang paling berkesan itu.....
	Kapan nih nyusul BangPen? Heheheh..
	Tunggu waktunya aja.. Hehehehe
	Target lu di tahun ini apa sih?
	Yang pasti bangun karier dlu, baru mungkin cari istri, terus nikah deh..

Gambar 3.65. Daftar Pertanyaan Onic Sky 6

(sumber: pribadi)

QUESTIONS FOR PODCAST	Apa lu bakal terus berkariir di E-sport??
	Gatau sih.. tapi yang pasti ga akan jauh-jauh dari E-sport, karena dari E-sport lah gue naik dan dikenal
	Oiya nih, kan yang nontonin YouTube lu banyak anak-anak atau remaja yang pengen jadi pro-player.. nah apa sih tips dari lu biar mereka bisa jadi pro-player yang handal?
	Yang pasti.. Pertama, banyak doa, iya dong doa penting.. Kedua, latihan, kalian doa tapi ga latihan ya sama aja boong.. Ini nih yang penting, yang ketiga jangan pantang menyerah sekalipun kalian kena masalah atau dihina, alian harus bisa bangkit dan buktin dengan prestasi.
	Banyak juga kan orang tua yang ngelarang mereka buat jadi pro-player karena kurang menjanjikan.. Gimana sih cara meyakinkan orang tua kalo melalui E-sport pun bisa menghasilkan uang?
	Dengan cara prestasi, cukup itu aja.. Dengan prestasi ortu kalian bisa ngeliat klo kalian bener-bener serius menekuni games sebagai mata pencaharian. So, do the best!!

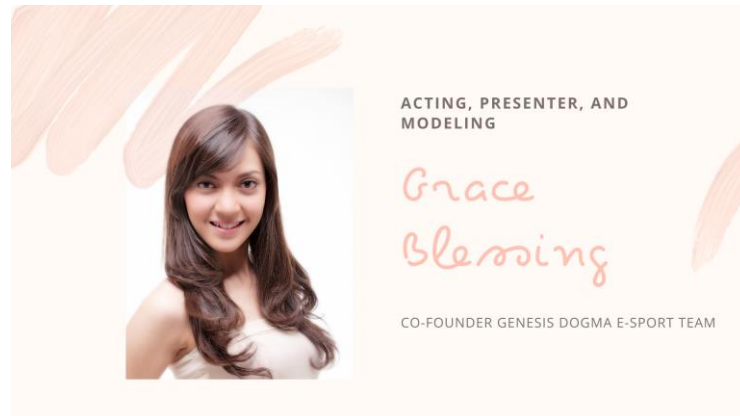
Gambar 3.66. Daftar Pertanyaan Onic Sky 7

(sumber: pribadi)

Berdasarkan hasil riset Onic Sky, penulis membuat daftar pertanyaan yang kompleks dan juga membuat kemungkinan reaksi atau pun jawaban yang nantinya dapat menjadi bahan pembicaraan *podcast Saling Sharing*. Penulis mencoba untuk menggali apa yang membuat Onic Sky keluar dari tim Onic, bagaimana Onic Sky dapat beralih dari *game Playstation*, ke komputer, lalu ke *smartphone*. Ternyata setelah keluar dari Onic, Onic Sky menggeluti dunia *caster* dan *host*, karena karakternya yang ramah dan jenaka, membuat Onic Sky dipercaya untuk menjadi *caster* dan *host*. Ini jugalah yang membuat penulis penasaran, bagaimana bisa seorang *pro-player* beralih profesi menjadi seorang *caster* dan *host*, yang di mana kedua profesi itu membutuhkan jam terbang yang tinggi dan kepercayaan diri yang tinggi. Penulis juga meminta Onic Sky untuk memberikan pesan dan

semangat kepada anak-anak yang ingin menjadi seorang *pro-player* namun terhalang oleh orang tuanya.

9. Grace Blessing



Gambar 3.67. *Grace Blessing*

(sumber: pribadi)

Grace Blessing adalah seorang aktris, model dan juga presenter. Nama Grace Blessing muncul pertama kali ketika mengikuti Duta Wisata untuk Minahasa, Sulawesi Utara di tahun 2007 dan berhasil mendapatkan juara *Runner-up* Wulan Minahasa 2007. Kemudian tiga tahun berselang, Grace Blessing mengikuti *Miss Celebrity* di tahun 2010 dan masuk ke dalam 10 besar. Dari prestasinya di dunia *pageant*, tawaran bermain akting pun mulai berdatangan. Grace Blessing menjadi bintang FTV dan juga beberapa iklan. Di tahun 2013, Grace Blessing terjun kembali ke dunia *pageant* dengan mengikuti *Miss Indonesia* 2013 mewakili Provinsi Gorontalo. Di tahun yang sama setelah mengikuti *Miss Indonesia*, Grace Blessing menjadi *Brand Ambassador Ducati Superbike Owners (DSO)* tahun 2013/2014.

Kemudian Grace Blessing mendapatkan tawaran sebagai presenter dan bermain film layar lebar. Terkadang juga Grace Blessing sering mendapatkan *job* sebagai *Master of Ceremony*. Meskipun parasnya cantik dan bergelut di dunia *pageant* juga keartisan, tak bisa disangka bahwa Grace Blessing sangat menyukai *game*, *game* yang sedang ia sukai adalah *PUBG Mobile*. Kini bersama Bangpen

mereka berdua membangun sebuah tim *e-sport* sendiri yang bernama *Genesis Dogma*.



Gambar 3.68. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 1
(sumber: pribadi)



Gambar 3.69. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 2
(sumber: pribadi)



Gambar 3.70. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 3
(sumber: pribadi)



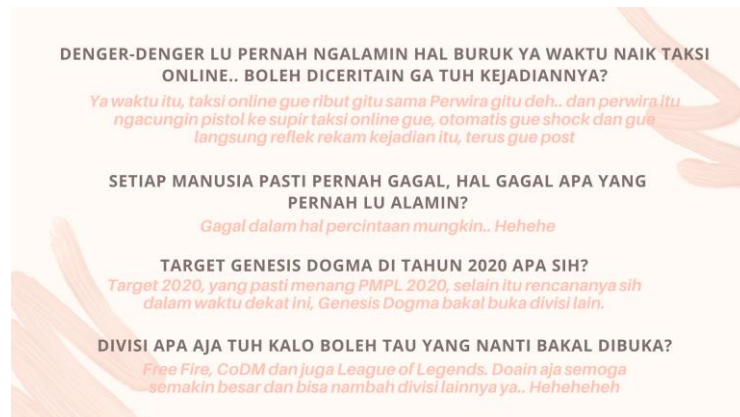
Gambar 4.71. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 4
(sumber: pribadi)



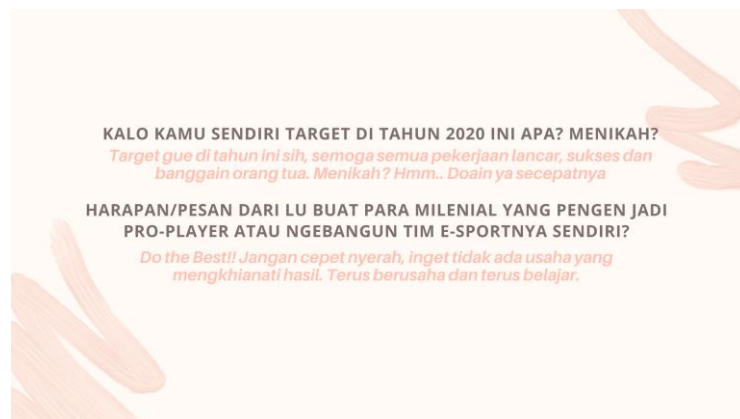
Gambar 3.72. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 5
(sumber: pribadi)



Gambar 3.73. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 6
(sumber: pribadi)



Gambar 3.74. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 7
 (sumber: pribadi)

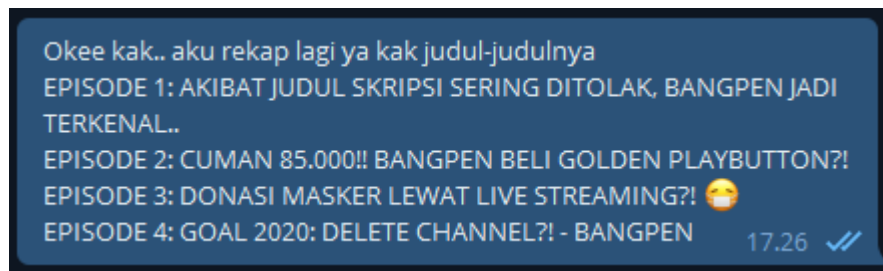


Gambar 3.75. Daftar Pertanyaan Grace Blessing 8
 (sumber: pribadi)

Dari hasil riset terhadap Grace Blessing yang penulis lakukan, penulis membuat daftar pertanyaan dan juga kemungkinan reaksi/jawaban yang akan dijawab oleh Grace Blessing. Penulis membuat beberapa pertanyaan seputar pengalamannya di dunia *pageant*, artis dan juga presenter. Selain itu, penulis memberikan pertanyaan mengenai ketertarikan Grace Blessing terhadap *game*, utamanya adalah *game PUBG Mobile*. Penulis juga menanyakan tentang *Genesis Dogma* dan harapannya di tahun ini.

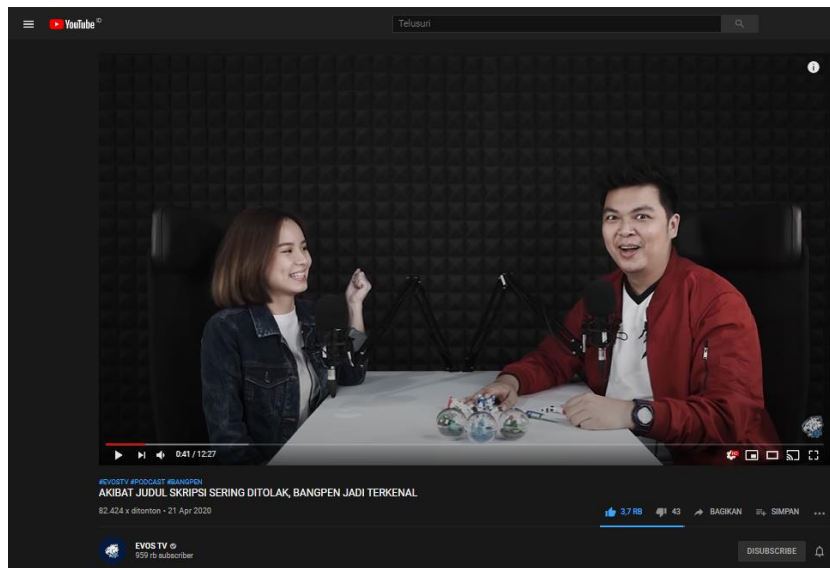
Dikarenakan pada bulan Maret, COVID-19 telah menyebar dan masuk ke wilayah Jakarta. Ini kemudian membuat pemerintah menghimbau masyarakat agar bekerja, sekolah dan beribadah di rumah. PT. WHIM Management Indonesia

kemudian mengeluarkan surat untuk merumahkan semua karyawannya, dan menghentikan segala aktivitas *shooting*, termasuk *podcast Saling Sharing*. *Podcast Saling Sharing* yang direncanakan akan produksi di bulan Maret terpaksa harus ditunda hingga waktu yang tidak dapat ditentukan. Sehingga baru ada satu *podcast* dengan bintang tamu Bangpen saja yang baru diproduksi. Ibu Brenda menghubungi penulis dan mendiskusikan judul yang sebelumnya telah penulis berikan via *e-mail* untuk setiap episode video *Podcast Saling Sharing* bersama Bangpen. Kami berdiskusi menggunakan via chat *Telegram*. Berikut adalah judul-judul video *Podcast Saling Sharing* bersama Bangpen dari episode 1-4 hasil diskusi bersama Ibu Brenda:



Gambar 3.76. Judul-judul episode 1-4 *Podcast Saling Sharing* Bersama Bangpen
(sumber: pribadi)

Kemudian di bulan April, episode 1 *podcast Saling Sharing* bersama Bangpen telah diupload di kanal YouTube EVOS TV dalam waktu satu bulan telah ditonton lebih oleh 82 ribu lebih penonton dan mendapatkan 3,7 ribu lebih *like*. Melihat hal positif tersebut, tim *project* akan segera mengunggah episode berikutnya. Berikut adalah gambar dari video episode 1 *podcast Saling Sharing* bersama Bangpen yang telah diupload di kanal YouTube EVOS TV.



Gambar 3.77. Episode 1 *Podcast Saling Sharing* Bersama Bangpen
(sumber: YouTube EVOS TV)

3.3.1.2. Membuat *Logline*, *Sinopsis*, dan *Script* WHIM TV

Selain melakukan *research & development* terhadap konten *podcast Saling Sharing*, penulis juga membuat *logline*, *sinopsis* dan *script* untuk konten WHIM TV. WHIM TV adalah sebuah *platform* yang dibuat oleh tim *creative* PT. WHIM Managament Indonesia, yang di mana tim *creative* ini akan memproduksi film pendek, film seri, video pendek, dan iklan. Lalu akan dipublikasikan melalui kanal YouTube WHIM TV, Facebook WHIM TV, Instagram WHIM TV, dan juga TikTok WHIM TV. Beberapa film pendek, film seri, video pendek, dan iklan telah WHIM TV produksi.

Bapak Michael Wijaya selaku *Chief Marketing Officer* dari PT. WHIM Management, yang bertanggung jawab akan tim *creative*, mengajak penulis untuk membantu membuat *logline* dan *sinopsis* untuk nantinya akan diproduksi di WHIM TV. Bapak Michael Wijaya meminta penulis untuk setiap hari membuat 5 *logline* dan *sinopsis* dengan genre dan durasi yang berbeda-beda, namun harus berhubungan dengan *game* dan *e-sport*. Penulis pun menyanggupinya dan setiap

hari membuat 5 *logline* dan sinopsis. Berikut adalah beberapa *logline* dan sinopsis yang telah penulis buat dengan genre yang berbeda-beda:

1. *Logline & Sinopsis* 1

Genre: Comedy
Logline: Seorang pro-player E-sport DOTA 2 yang sering berkata kasar dan selalu ingin menjaga penampilan rambutnya, namun setiap kata kasar yang ia ucapkan membuat rambutnya rontok perlahan-lahan.
Sinopsis: Keenan (18) adalah seorang anak remaja yang ganteng dan sangat menjaga penampilannya. Keenan selalu memakai pomade untuk menjaga rambutnya agar berdiri. Keenan juga adalah seorang pro-player tim E-sport DOTA 2 yang sering juara, dan karena kegantengannya juga ia banyak disukai banyak cewek. Bagi Keenan rambut adalah mahkota kegantengannya. Namun, Keenan memiliki karakter yang jelek yaitu sering mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar ketika bermain atau pun latihan DOTA 2. Suatu hari, ketika Keenan sedang bermain DOTA 2 dan berkata kasar, tiba-tiba saja rambutnya rontok beberapa helai. Tetapi Keenan menganggap hal itu biasa saja pada awalnya, namun setelah beberapa kali ia ngomong kasar. Ia melihat bahwa kepalanya telah botak. Keenan sangat bingung dan sedih. Keenan tertawakan satu sekolah dan banyak cewek" yang tidak menyukainya lagi. Keenan akhirnya belajar merubah dirinya untuk tidak ngomong kasar dan rambutnya kembali tumbuh. Keenan menjadi pribadi yang ganteng dan juga tidak ngomong kasar lagi ketika bermain ataupun latihan DOTA 2.

Gambar 3.78. *Logline* dan Sinopsis 1

(sumber: pribadi)

Pada *logline & sinopsis* 1 di atas, bercerita tentang Keenan yang adalah seorang anak remaja 18 tahun dan juga *pro-player e-sport* DOTA 2. Banyak penghargaan dan piala yang telah Keenan dapatkan. Keenan selalu menjaga penampilannya, terutama rambut *mohawk* kesayangannya. Tetapi dibalik wajahnya yang ganteng dan penampilannya yang menawan, ia selalu berkata kasar. Kata-kata yang sering ia keluarkan membuat rambutnya rontoh perlahan-lahan, dan Keenan harus berhenti berbicara kasar demi menumbuhkan rambutnya kembali.

Dibalik *logline* dan sinopsis itu, penulis mendapatkan ide ketika melihat teman penulis yang sering bermain *game* sambil berumpat kata-kata kasar, sehingga membuat penulis ingin membuat cerita dari seseorang yang terkena akibat dari perkataan kasar-kasar. Penulis ingin memberi pelajaran kepada kalangan muda untuk tetap berkarya dan berprestasi, namun tetap menjaga akhlak dan karakter yang baik. Dengan membungkusnya dengan *genre* komedi, penulis ingin *entertain* penonton, tetapi tetap bisa memberikan pesan.

2. *Logline & Sinopsis 2*

Genre: Drama
Logline: Seorang remaja perempuan tunggal yang tomboy ingin menjadi seorang pro-player, namun sang mama ingin anak semata wayangnya melanjutkan restoran warisan.
Ani (14) seorang remaja yang tomboy dan memiliki hobi yaitu bermain Free Fire dan sering bermain bersama teman-teman laki-laki yang lain. Ani dikenal jago, dan pintar. Ani berkeinginan untuk menjadi seorang Pro-Player dan bergabung dengan salah satu tim E-sport. Ani ingin membuktikan kalau perempuan itu bisa berkompetisi dengan para laki-laki di bidang E-sport. Ani akhirnya dipanggil oleh salah satu tim E-sport dan ingin mengontraknya untuk bergabung. Namun, Mama Ani (40) tidak menyetujui Ani menjadi seorang pro-player, karena Mama Ani memiliki tempat makan Chinese Food yang sudah terkenal dan turun temurun dari nenek moyangnya, Mama Ani ingin mewarisi tempat makan itu kepada anak perempuan semata wayangnya itu. Ani bingung mana yang ia harus pilih apakah memilih untuk menjadi pro-player wanita dan merelakan tempat makan Chinese Food warisannya hilang, atau Ani rela mengurung mimpinya menjadi seorang pro-player wanita dan melanjutkan warisan tempat makan keluarga.

Gambar 3.79. *Logline & Sinopsis 2*

(sumber: pribadi)

Pada *logline & sinopsis 2* ini bercerita tentang Ani seorang remaja perempuan tunggal berumur 14 tahun, namun Ani memiliki pribadi yang tomboy dan menyukai sering bermain *game Free Fire* bersama teman laki-laki ketimbang perempuan. Ani berkeinginan menjadi seorang *pro-player* suatu hari nanti. Namun, ketika Ani berhasil dipanggil oleh salah satu tim *e-sport*, mamanya tidak setuju dan memilih Ani untuk melanjutkan tempat makan *Chinese Food* warisan keluarganya.

Dari *logline & sinopsis* di atas, penulis mendapatkan ide ketika melihat teman SMA perempuan penulis, teman perempuan penulis sangat tomboy dan suatu hari ingin sekali bisa menjadi pemain basket profesional, tetapi mamanya melarang karena hanya anak perempuan semata wayangnya yang dapat meneruskan toko kue. Berawal dari sinilah, penulis mencoba untuk menjadikannya sebuah ide cerita, namun dengan beberapa perubahan dan menyesuaikannya dengan konsep *game* dan *e-sport*. Penulis ingin memberikan suatu pesan bahwa terkadang kita harus merelakan cita-cita/keinginan kita sementara waktu, untuk membantu orang tua yang telah berjasa dalam kehidupan kita. Penulis membuat cerita ini dengan *genre* drama agar lebih realitis dan membawa penonton masuk ke dalam pergolakan pemikiran dan perasaan tokoh.

3. *Logline & Sinopsis 3*

Genre: Horror
Logline: Seorang pro-player yang keras kepala dan arogan yang selalu dihantui oleh bayangan dirinya sendiri, pro-player tersebut harus dapat merubah karakternya sebelum kematian mengambil nyawanya.
Billy (22) adalah seorang pro-player Mobile Legends yang sangat jago dan juga pemberani. Billy memiliki karakter yang keras kepala dan sering melakukan tindak kekerasan kepada siapapun yang membuatnya emosi/marah. Suatu hari, Billy melihat sebuah bayangan berbentuk dirinya sendiri, namun tak lama bayangan itu menghilang dan Billy menghiraukannya. Bayangan itu terus mendatangi Billy dan mengganggu Billy ketika sedang bermain, latihan ataupun turnamen. Billy semakin bingung dan ketakutan apa yang harus ia perbuat. Billy mencari informasi mengenai bayangan dirinya sendiri itu, dan ternyata itu adalah Doppelganger, yaitu dimana kita dapat melihat diri kita sendiri, dan itu adalah pertanda bahwa kematian diri kita semakin dekat. Billy yang sangat ketakutan itu berusaha untuk memperbaiki hidupnya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dan benar saja, tak lama kemudian Billy mati namun dengan karakter yang telah berubah.

Gambar 3.80. *Logline & Sinopsis 3*

(sumber: pribadi)

Logline & sinopsis di atas menceritakan tentang Billy seorang *pro-player e-sport Mobile Legends* berumur 22 tahun yang sangat jago, namun memiliki karakter yang keras kepala dan juga arogan. Ia tidak takut kepada siapapun. Namun, suatu hari ia dihantui oleh bayangan dirinya sendiri, dan itu adalah pertanda bahwa kematian sebentar lagi akan merenggut nyawanya atau disebut *Doppelganger*. Billy harus mencari tahu siapa bayangan itu, tujuan bayangan itu dan juga merubah karakter Billy menjadi karakter yang baik sebelum kematian membawanya.

Penulis mendapatkan ide *logline & sinopsis* di atas berawal dari ketika penulis membaca sebuah artikel mengenai mitos *Doppelganger* di internet. Penulis kemudian mencoba untuk mencari lebih jauh apa itu mitos *Doppelganger*. Setelah itu, penulis mencoba untuk mengaplikasikannya ke dalam sebuah cerita. Penulis tak lupa untuk menghubungkannya dengan *game* dan *e-sport* sebagai syarat dari tim *creative*. Penulis mencoba membawakan cerita itu bergenre horor, agar terkesan menyeramkan dan membuat penonton percaya dengan mitos tersebut. Penulis ingin memberikan pesan bahwa kematian bisa datang kapan pun, dan di mana pun tanpa kita tahu, lalu bagaimana jika kita diberikan tanda bahwa kita akan meninggal, apakah kita bakal terus menjadi pribadi yang buruk atau berubah menjadi pribadi yang baik.

4. *Logline & Sinopsis 4*

Genre: Crime
Logline: Seorang intel yang pintar dan juga cerdik harus menyamar menjadi seorang pro-player PUBGM pada salah satu tim E-sport untuk mengungkap penyelundupan dan perdagangan ganja dari oleh tim E-sport tersebut .
Bernard (25) adalah seorang intel yang sangat pintar dan juga cerdik. Bernard pernah menyamar menjadi siapa saja untuk memecahkan suatu kasus kriminal dan Bernard selalu berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik. Suatu hari, Bernard diperintahkan oleh atasannya untuk menyamar sebagai pro-player PUBGM di tim E-sport Grandae, karena adanya kasus penyelundupan dan perdagangan ganja oleh salah satu tim E-sport tersebut. Bernard harus berlatih PUBGM dan juga bersikap layaknya pemain E-sport agar penyamarannya tidak dicurigai sehingga dapat memecahkan kasus dengan baik.

Gambar 3.81. *Logline & Sinopsis 4*

(sumber: pribadi)

Logline & sinopsis 4 ini bercerita tentang seorang intelijen berusia 25 tahun bernama Billy. Billy dikenal pintar dan cerdik dan melakukan penyamarannya, sehingga selalu berhasil melakukan tugasnya dan mengungkap kasus-kasus kriminal. Suatu hari, Billy diperintahkan untuk menyamar sebagai *pro-player* PUBG *Mobile* di tim *e-sport Grandae* untuk mengungkapkan kasus penyelundupan dan perdagangan ganja yang dilakukan oleh tim *e-sport* tersebut. Billy harus berlatih PUBG *Mobile* dan bersikap layaknya pemain *e-sport* semestinya agar tidak dicurigai. Billy harus bisa memecahkan kasus ini dengan baik.

Penulis mendapatkan ide untuk membuat *logline & sinopsis 4* ini, ketika penulis membaca berita *online* tentang Bapak Bagyo, seorang intelejen di Indonesia yang menyamar sebagai tukang bakso untuk menyelidiki kasus judi gable di Pasar Karangturi, Yogyakarta. Kasusnya tidak pernah terungkap, tetapi bakso jualannya laku keras dan banyak pembelinya. Berdasarkan berita *online* inilah penulis kemudian, mengembangkannya ke dalam sebuah cerita dan dengan menghubungkannya ke dalam dunia *game* dan *e-sport*. Penulis mencoba untuk membungkus cerita ini dengan *genre crime* agar cerita ini lebih serius dan tegang dengan fokus kasus kriminal yang harus dipecahkan oleh karakter utama. Disini penulis, ingin memberikan pengetahuan kepada penonton mengenai dunia intelijen, kriminal dan juga *e-sport*.

5. *Logline & Sinopsis 5*

Genre: Romance
Logline: Seorang pro-player PUBGGM muslim yang sibuk bermain game menyukai seorang wanita muslim yang taat beribadah dan ingin memacarinya, namun sang ayah dari wanita itu mengharuskan pro-player itu taat beribadah untuk dapat memacarinya.
Dewa (25) adalah seorang pro-player PUBGGM beragama muslim. Ia selalu menghabiskan waktunya untuk bermain dan berlatih PUBGGM berjam-jam, sehingga tidak ada waktunya untuk sholat atau pun mengaji. Dewa tidak bisa membaca ayat-ayat Al-quran bahkan gerakan sholat atau mengumandangkan adzan saja ia tidak bisa. Dewa hanya fokus untuk menjadi pro-player yang unggul dan kaya. Suatu hari Dewa melihat cewek berhijab yang sangat cantik dan menawan hatinya yang bernama Rahma (23). Keluarga Rahma terkenal akan ketaatannya beribadah dan ayahnya adalah seorang ustad. Dewa mencoba mendekat Rahma, dan meminta izin kepada orang tuanya untuk berpacaran dengan Rahma. Ayah Rahma memberikan syarat kepada Dewa, jika Dewa sudah bisa mengaji, sholat, dan mengumandangkan adzan baru diperbolehkan untuk berpacaran dengan anaknya. Demi mendapatkan cintanya, Dewa akhirnya belajar mengaji, sholat dan mengumandangkan adzan. Hari demi hari, minggu demi minggu dan bulan demi bulan, Dewa belajar mengaji, sholat dan mengumandangkan adzan. Setelah ia bisa, ia kembali ke rumah Rahma untuk meminta izin kepada ayah Rahma. Tetapi, dengan sedih hati ayah Rahma berkata bahwa Rahma telah meninggal dunia, dan membawa Dewa ke makam Rahma.

Gambar 3.82. *Logline & Sinopsis 5*

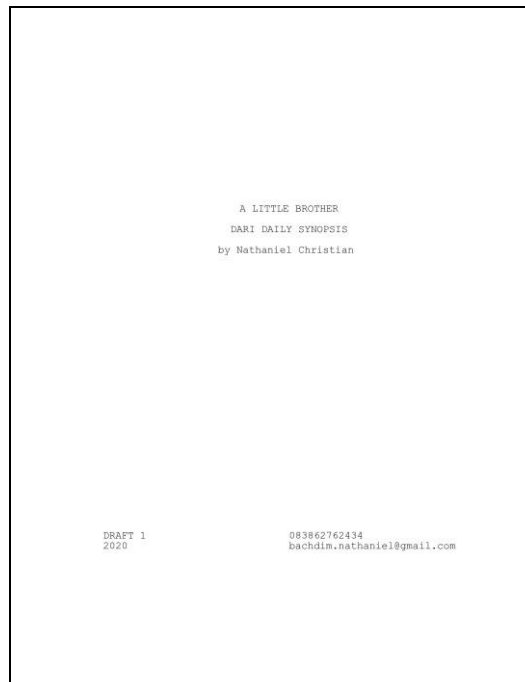
(sumber: pribadi)

Pada *logline & sinopsis 5* di atas menceritakan tentang seorang *pro-player* PUBG *Mobile* berusia 25 tahun bernama Dewa. Dewa beragama muslim, namun karena ia seorang *pro-player*, banyak waktunya dihabiskan untuk bermain dan berlatih *game* PUBG *Mobile*, sehingga tidak ada waktu untuknya mempelajari agamanya, bahkan salat dan mengaji pun tidak pernah. Suatu hari, Dewa bertemu dengan wanita berhijab yang sangat cantik dan menawan berusia 22 tahun bernama Rahma. Dewa mencoba untuk mendekati Rahma, dan meminta izin kepada orang tuanya untuk berpacaran dengan Rahma. Namun, ayah Rahma menanyakan kepada Dewa, apakah Dewa bisa mengaji, salat, dan mengumandangkan adzan. Dewa hanya bisa terdiam, dan ayah Rahma memberikan syarat kepada Dewa jika ingin berpacaran dengan anaknya harus dapat menguasai hal-hal tadi. Akhirnya, Dewa belajar mengaji, salat dan mengumandangkan adzan demi mendapatkan cintanya. Beberapa bulan kemudian, Dewa sudah menguasai hal tersebut dan datang kembali kepada ayah Rahma. Tetapi sayangnya, Rahma telah meninggal dunia.

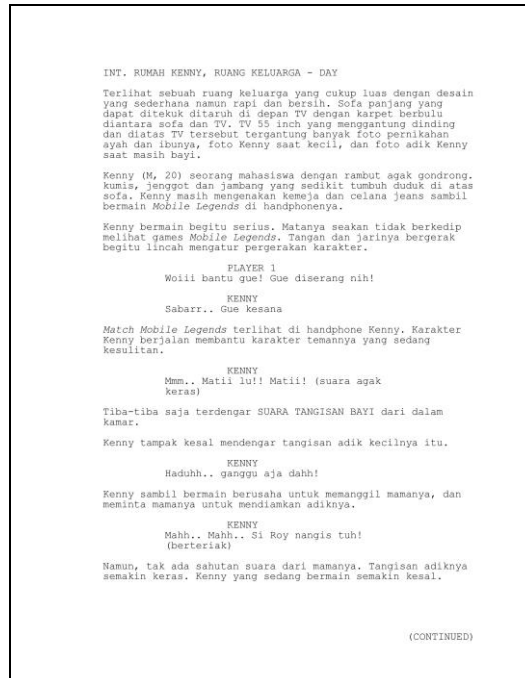
Ide *logline* & sinopsis di atas, penulis dapatkan dari paman penulis, di mana paman penulis adalah seorang perokok berat dan juga pemabuk. Suatu hari, tante penulis menjadi karyawan baru di perusahaan tempat paman penulis bekerja. Paman penulis jatuh cinta kepada tante penulis, paman penulis pun menyatakan cintanya. Tetapi tante penulis tidak menerimanya begitu saja, tante penulis ingin mengetahui kehidupan paman penulis dalam masa pendekatan. Diketahui bahwa paman penulis adalah seorang perokok berat dan juga pemabuk oleh tante penulis. Tante penulis memberikan syarat bahwa jika paman penulis ingin menjadi pasangannya, paman penulis harus merubah karakter dan kebiasaannya merokok dan mabuk. Paman penulis pun menyanggupinya dan perlahan-lahan dapat berubah. Akhirnya paman penulis dan tante penulis menikah dan hidup dengan bahagia.

Penulis ingin berkata bahwa untuk mendapatkan cinta dibutuhkan pengorbanan, baik pengorbanan waktu, tenaga, uang dan juga nyawa demi orang yang kita kasihi. Penulis membuat *logline* & sinopsis ini dengan balutan *genre romance*, karena penulis ingin penonton mendapatkan pemikiran, perasaan dan perjuangan sang tokoh utama demi mendapatkan cinta dari sang wanita. Meskipun pada akhirnya wanita yang kita harapkan meninggal, namun kita menjadi pribadi yang lebih baik karena perubahan dan perjuangan yang telah kita lakukan. Penulis juga tak lupa untuk menghubungkannya dengan *game* dan *e-sport* agar tetap *relateable* dengan syarat yang diberikan tim *creative*.

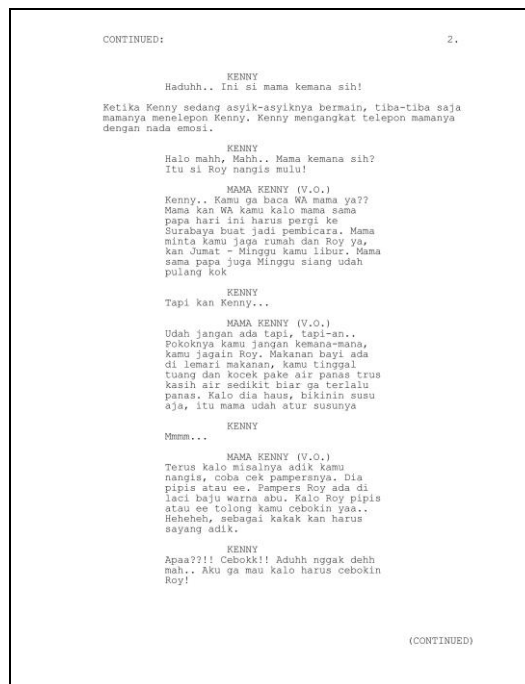
Kemudian dari beberapa *logline* & sinopsis yang penulis buat diterima oleh Bapak Jordan dan Bapak Michael, sehingga kemudian *logline* & sinopsis meminta penulis untuk mengembangkannya menjadi *script*. Berikut salah satu dari beberapa *script* yang telah penulis buat untuk WHIM TV yaitu berjudul *A Little Brother*:



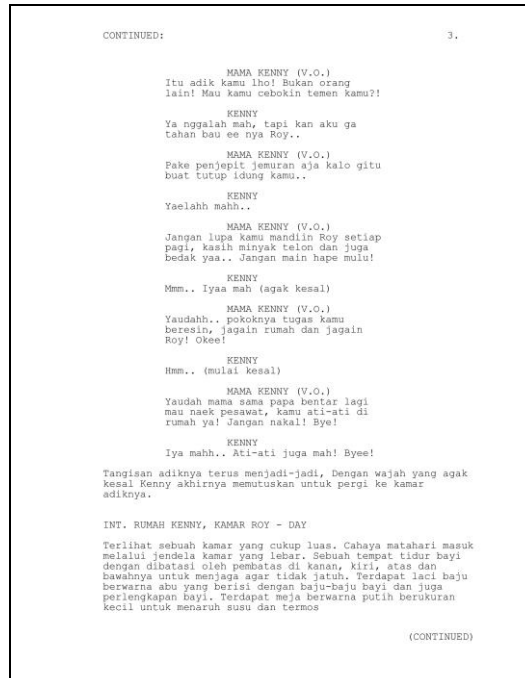
Gambar 3.83. Cover Script *A Little Brother*
(sumber: pribadi)



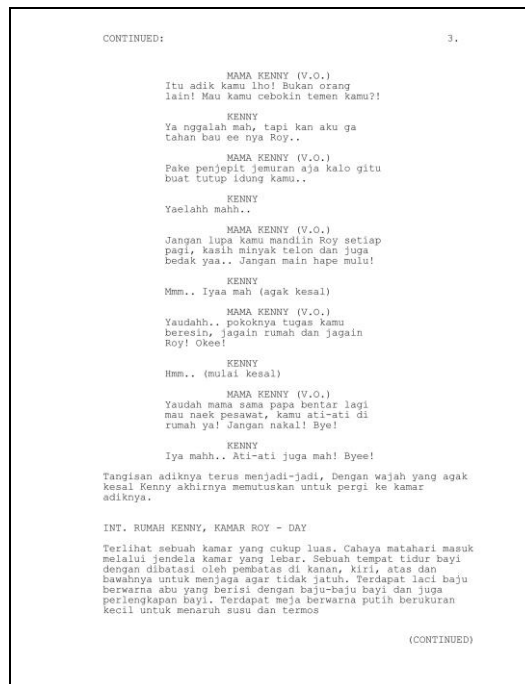
Gambar 3.84. Script *A Little Brother* Halaman 1
(sumber: pribadi)



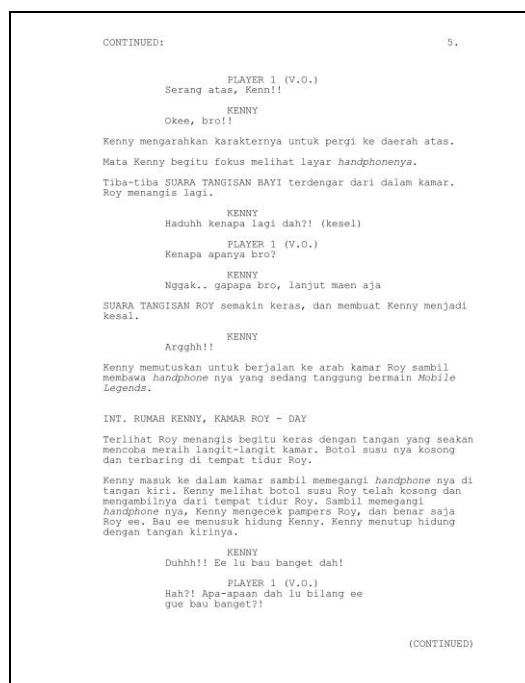
Gambar 3.85. Script *A Little Brother* Halaman 2
(sumber: pribadi)



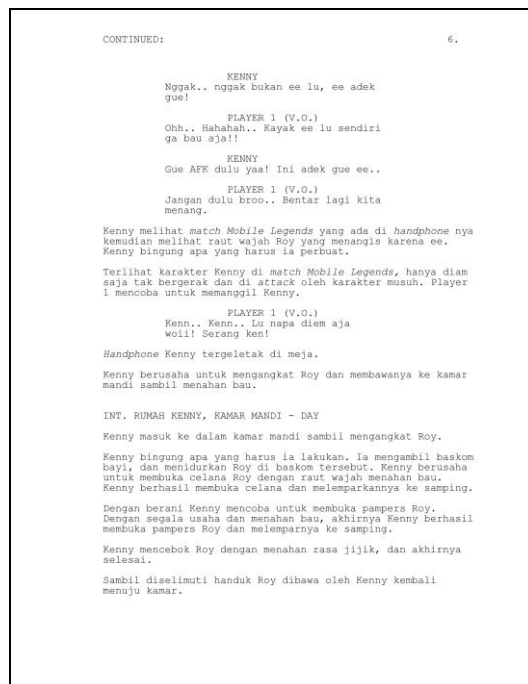
Gambar 3.86. Script *A Little Brother* Halaman 3
(sumber: pribadi)



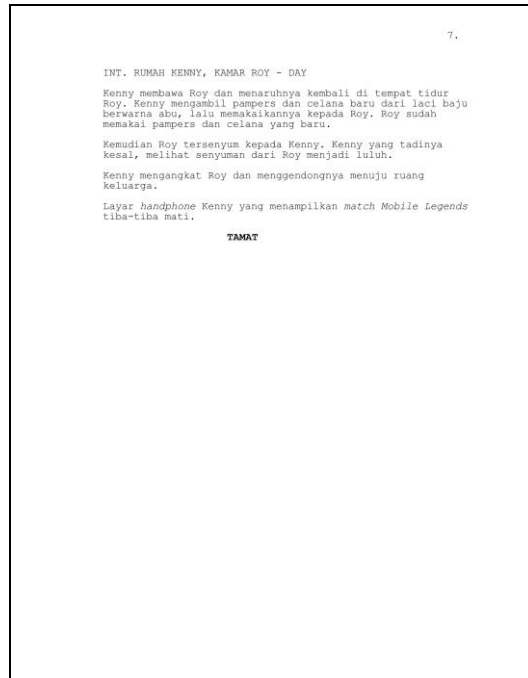
Gambar 3.87. *Script A Little Brother* Halaman 4
(sumber: pribadi)



Gambar 3.88. *Script A Little Brother* Halaman 5
(sumber: pribadi)



Gambar 3.89. *Script A Little Brother* Halaman 6
(sumber: pribadi)



Gambar 3.90. *Script A Little Brother* Halaman 7
(sumber: pribadi)

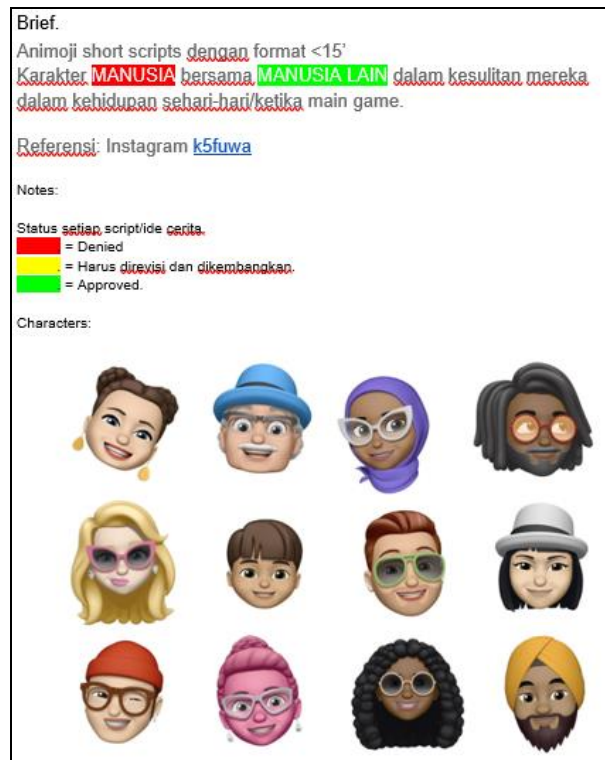
A Little Brother menceritakan tentang Kenny (20), seorang remaja yang senang bermain games *Mobile Legends*. Kenny anak yang pemalas dan cuek.

Kenny mempunyai adik yang berumur 1 tahun. Suatu hari, kedua orang tua Kenny harus pergi keluar kota untuk beberapa hari. Kedua orang tua Kenny menitipkan sang adik kepada Kenny. Kenny diminta tolong untuk mengurus rumah dan mengurus adiknya selama 3 hari kedepan. Kenny tampak cemberut dan kesal. Tinggallah Kenny dan adiknya di rumah. Saat Kenny sedang bermain dengan temannya, Kenny dikacaukan oleh adiknya yang menangis, dan buang air besar. Kenny harus mengganti popok adiknya, membuatkan susu, dan menidurkan adiknya. Di saat itu lah, Kenny sadar bahwa dirinya harus peduli dan tidak boleh mementingkan dirinya sendiri.

Penulis mendapatkan ide cerita ini, yaitu ketika penulis memiliki pengalaman ditinggal pergi oleh orang tua liburan keluar kota. Penulis diberikan kepercayaan untuk menjaga rumah dan adik-adik penulis. Pada awalnya penulis cuek dan hanya mementingkan diri sendiri bermain *Playstation*. Namun, adik-adik penulis mulai meminta pertolongan penulis untuk membantunya mengerjakan PR, dan mengajarnya pelajaran yang tidak dimengerti olehnya. Mulai dari situ timbul rasa peduli penulis terhadap adik-adik penulis daripada mementingkan egoisme penulis bermain *Playstation*.

3.3.1.3. Membuat Konten untuk Instagram & TikTok WHIM TV

Dikarenakan COVID-19 yang mulai menyebar dan masuk ke wilayah Jakarta. PT. WHIM Management Indonesia memberlakukan *work from home* kepada semua karyawannya, dan menghentikan setiap aktivitas *shooting* untuk sementara waktu. Kemudian, Bapak Jordan meminta semua *scriptwriter* mengumpulkan konsep ide-ide yang memungkinkan konten dapat dibuat dimasa pandemi COVID-19. Setelah semua ide diberikan kepada Bapak Jordan, lalu Bapak Jordan dan Bapak Michael memilih beberapa ide. Bapak Michael menyuruh para *scriptwriter* untuk membuat konten *jokes* receh mengenai kesulitan manusia dalam kehidupan sehari-hari atau ketika main *game*. Konten ini akan dipublikasikan untuk Instagram dan TikTok WHIM TV dengan konsep *Animoji Human Character*. Berikut adalah konsep konten *Animoji Human Character* yang diberikan oleh Bapak Jordan.



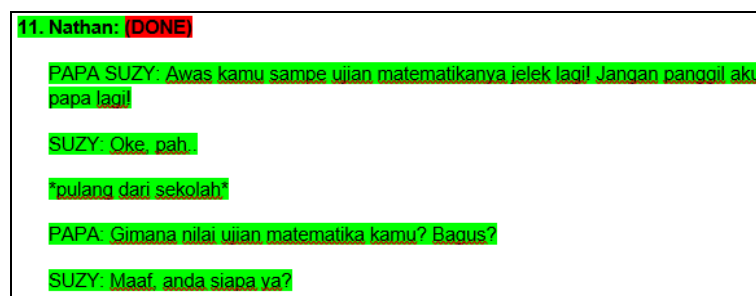
Gambar 3.91. *Brief Animoji Human Character*

(sumber: Animoji WHIM TV)

Mengikuti *brief*/petunjuk dari Bapak Jordan, penulis kemudian mencari ide dan akhirnya membuat beberapa *jokes* receh. Dari beberapa *jokes* receh yang penulis buat, ternyata hanya ada beberapa yang terpilih dan diproduksi. Berikut adalah *Animoji Human Character* sementara yang telah diproduksi WHIM TV dari *jokes receh* yang penulis telah buat.

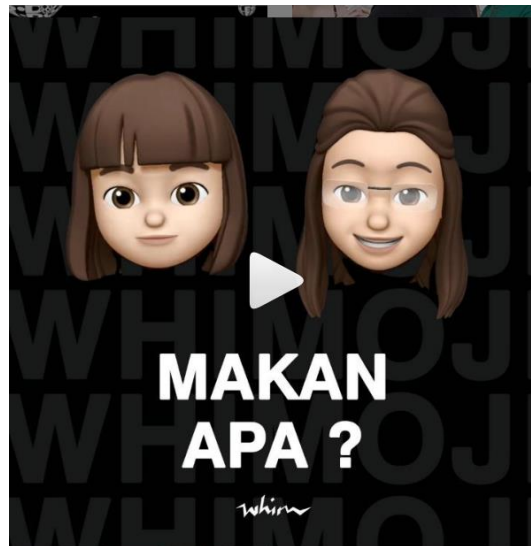


Gambar 3.92. “Ujian Matematika” *Animoji Human Character*
(sumber: www.instagram.com/whim.tv)

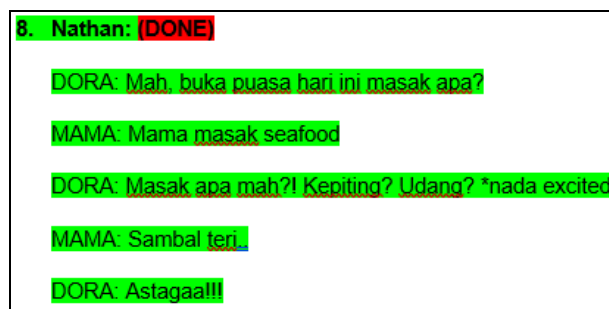


Gambar 3.93. *Jokes Receh* “Ujian Matematika” *Animoji Human Character*
(sumberi: pribadi)

Ide “Ujian Matematika” *Animoji Human Character* ini penulis dapatkan ketika penulis melihat banyaknya orang tua yang menuntut anak-anaknya untuk mendapatkan nilai yang bagus, bahkan mengancam anaknya. Melihat keresahan ini, kemudian penulis membuatnya menjadi sebuah *jokes* receh yang akan membuat efek yang lucu ketika anak itu menanggapi permintaan orang tuanya.



Gambar 3.94. “Makan Apa?” *Animoji Human Character*
(sumber: www.instagram.com/whim.tv)



Gambar 3.95. *Jokes Receh “Makan Apa?” Animoji Human Character*
(sumberi: pribadi)

Pada *jokes* receh “Makan Apa?” *Animoji Human Character* ini, penulis mendapatkan ide ketika tahu bahwa bulan puasa akan datang. Penulis memiliki teman yang memiliki keresahan ketika berbuka puasa, ibunya hanya memasak itu-itu saja dan sangat membosankan. Kemudian melihat keresahan ini, penulis membuat *jokes* bagaimana seorang anak yang sangat antusias dengan menu buka puasa yang ibunya buat, namun ternyata tidak sesuai dengan apa yang anak itu harapkan.

Melihat laporan *viewers* dan *traffic* yang meningkat dari konten *jokes* receh *Animoji Human Character* di Instagram WHIM TV. Kemudian, Bapak Jordan kembali membuat *Animoji* dengan konsep hewan yang mengalami kesulitan

Jokes rekeh *Animoji Animal Character* diatas adalah salah satu dari beberapa *jokes* rekeh yang telah disetujui oleh Bapak Jordan dan dalam waktu dekat ini akan diproduksi oleh WHIM TV. Penulis mendapatkan ide *jokes* ini ketika melihat manusia yang sering bertengkar dan menghina satu sama lain dengan sebutan binatang. Kemudian penulis mencoba membuat *jokes*, bagaimana jika hewan-hewan yang bertengkar dan saling menghina dengan sebutan binatang, padahal mereka sendiri adalah binatang tersebut.

Bapak Michael Wijaya mendapatkan ide untuk membuat konten Tebak Gambar (*MLBB Edition*). Di mana para *scriptwriter* harus mem-*plesetkan* nama *hero-hero games Mobile Legends*, kemudian nantinya digambar dan memberikan gambar itu kepada para *pro-player EVOS e-sport* untuk menebaknya. Penulis ikut memberikan ide dalam konten ini. Berikut adalah konten Tebak Gambar (*MLBB Edition*) yang telah diproduksi WHIM TV.



Gambar 3.98. “Pantai” Tebak Gambar (MLBB Edition)

(sumber: www.instagram.com/whim.tv)

Tebak Gambar (MLBB Edition) “Pantai” ini mem-*plesetkan* salah satu nama *hero* Claude menjadi kelaut aja deh. Di video tersebut terlihat bagaimana

para *pro-player* EVOS *e-sport* kesulitan menebak gambar apa. Tak lama kemudian salah satu dari *pro-player* berhasil menebak *hero* Claude, dan menjelaskannya kepada *pro-player* lainnya. Mereka pun tertawa. Konten ini mendapatkan banyak *views* dan beberapa komentar positif di Instagram WHIM TV.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala atau kesulitan yang penulis alami selama magang yaitu ketika hari pertama penulis bekerja, penulis langsung diberikan tugas untuk melakukan riset terhadap beberapa *pro-player* dan juga *caster*. Karena penulis sangat buta tentang *e-sport*, bahkan bermain *game* pun tidak. Lalu, tugas yang diberikan harus berhubungan dengan *e-sport* dan *game*, ini membuat penulis awalnya kesulitan untuk membuat *logline*, *sinopsis*, dan *script*. Namun, ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menggali dan mendapatkan ide-ide yang *fresh*. Kendala yang lainnya, yaitu ketika adanya wabah COVID-19 yang membuat penulis harus *work from home*. Ini membuat tugas yang diberikan kepada penulis semakin banyak dan menumpuk. Namun, penulis masih bisa mengatasinya dengan mengatur waktu.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis lakukan atas kendala yang dialami yaitu, penulis mulai membaca banyak artikel dan menonton YouTube untuk mencari tahu tentang *e-sport*, *game* apa saja yang menjadi cabang *e-sport*, dan penulis juga mencoba untuk memainkannya. Itu membuat penulis akhirnya mulai mengerti dan memahami dunia *game* dan *e-sport*. Selain itu, penulis menonton banyak film, baik film panjang, *series*, dan pendek. Penulis juga mendengarkan beberapa drama radio dan membaca buku cerita pendek untuk mencari ide dalam membuat *logline* dan *sinopsis*. Solusi tugas dan pekerjaan yang menumpuk akibat *work from home*, yaitu penulis membuat jadwal per hari agar semua tugas dan pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik dan benar sesuai dengan waktu yang ditentukan.